SNK公認 1996年7月1日発行（毎月1回・1日発行）第2巻第7号/通巻14号
NEO·GEOオフィシャル情報誌

NEO·GEO FREAK
月刊ネオジオフリーク



真説サムライスピリッツ 武士道烈伝
✵レコーディングルポ他最新情報満載!

神凰拳
メタルスラッグ
オーバートップ
マジカルドロップ2
超鉄ブリキンガー

✵新連載／安井邦彦［八神庵声優］
✵設定資料集／ニンジャマスターズ
✵声優インタビュー／臼井雅基

ニンジャマスターズ
✵スプレンディッドコンビネーション解説

保存版!!
ネオジオ裏技大特集
KONNY［新世界楽曲雑技団］インタビュー

特別付録
ニンジャマスターズ 描き下ろしポスター

1996 7月号
580YEN
芸文社



RPG版"サムライスピリッツ"、ついに登場。
真説
サムライスピリッツ
武士道烈伝
TM
ネオジオCD専用ソフト「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」
©SNK・フジテレビ・ASATSU
7月下旬発売予定/価格未定
◆インターネットでネオジオ最新情報　SNK ホームページ　http://www.neogeo.co.jp
■NEOGEOはSNKの商標です。
※画面写真はすべて開発中のものです。あらかじめご了承ください。


The Future Is Now
SNK
NEO·GEO CD
侍魂、今度はRPGで大活劇!!

PONY CANYON

SCITRON NEW RELEASE!

SCITRON

NEO-GEO GALS Vocal Collection

SNK 新世界楽曲雑技団 千葉麗子、桜井 智、生駒治美 他

**SNK女性キャラクターテーマソングを一枚に集めた
初のベスト・ボーカル・コンピレーション・アルバム。
懐かしいあの曲から新世界による、
女性キャラ声優4人が唄う
このアルバムのための新曲まで!
またボーナストラックとしてSNK代表曲をつないだ
Non Stop Mega-Mixを追加収録!**

<収録予定曲> すべてアレンジバージョン

●花蝶風月　乙女舞/千葉麗子(餓狼伝説SPECIAL/不知火舞)●サイコソルジャー"K.O.F Version"/福井れい子(K.O.F. '94/麻宮アテナ)●ここにおいで/千葉麗子(真サムライスピリッツ/ナコルル)●ふしぎなバナナン/千葉麗子(真サムライスピリッツ/チャムチャム)●The Remains OF My Love/生駒治美(餓狼伝説3/ブルー・マリー)●MY LOVE/長崎萌(K.O.F./麻宮アテナ)●あふれる想い-氷の妖精-/桜井智(サムライスピリッツ斬紅郎無双剣/リムルル)●The Song Of Fighters(K.O.F '95)●New HEAVY BABY'S/生駒治美、弓雅枝、ほりえかおり、曽木亜古弥●New SNK All Stars Flash Back Maga Mix

◆特典◆ 24Pオールカラーキャラ声優プロフィール集



CD 96.6.21 ON SALE
CD:PCCB-00219 ￥2,500(税込)

SCITRON 1500 SERIES
マジカルドロップ2
DATA EAST GAMADELIC

◆初回特典◆ 描き下ろしマジドロステッカー2



CD 96.6.21 ON SALE CD:PCCB-00217 ￥1,500(税込)

データイーストの新作パズルゲーム「マジカルドロップ2」のオリジナルBGMとボイス、S.E. はもちろんのこと、ゲーマデリックがドラマ監修に初挑戦した「マジドロシアター」を収録したファン必聴盤!!

<収録曲>●ORIGINAL VERSION
●ミニドラマ「マジドロシアター」
●VOICE & S.E. COLLECTION

声の出演
-オープニング-
-マジドロシアター-
早乙女、教授:nmRtK/ドロロン星人:MARO マジシャン、ナレーション:千葉一伸/チャリオット:檜山修之/プリエステス、ワールド:エル/デビル、フール:ERI TANAKA/ストレングス:GORILA/スター:MITSUYO SUNADA/エンプレス:ZAKU/ジャスティス:Ring-Ring

SCITRON 1500 SERIES
NINJA MASTER'S
～覇王忍法帖～
ADK・ADK SOUND FACTORY

ADKの新作対戦格闘アクション「NINJA MASTER'S ～覇王忍法帖～」を早くもCD化。
オリジナルバージョンを全て収録。さらに、キャラクターの魅力を堪能できるボイスコレクション、S.E.コレクションも完全網羅。 解説書、楽譜付。

<収録曲>●ORIGINAL VERSION ●BONUS TRACK
●VOICE & S.E. COLLECTION

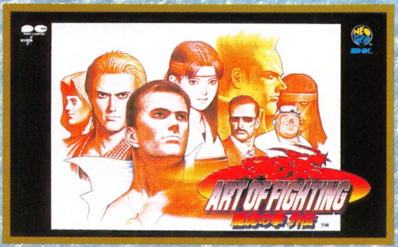
◆初回特典◆ スーパーピクチャーCD



CD 96.6.21 ON SALE CD:PCCB-00209 ￥1,500(税込)

ART OF FIGHTING
龍虎の拳 外伝 SNK

ネオジオゲーム攻略では右に出るものがいない「ネオジオフリーク」編集部監修による最強プレイ。ロバート、リョウのストーリープレイ、華麗なる連続技、対戦、対CPU戦を全キャラ完全攻略、各エンディングやスタッフロールはもちろんのこと、ゲームオリジナル声優総登場の解説もバッチリ収録。



CD&VIDEO 96.6.5 ON SALE
カラー/HiFiステレオ/90分/LDはCLV2面
VIDEO:PCVP-11877 ￥4,800(税込)
LD:PCLP-00605 ￥4,800(税込)

ゲームプレイ:ジェイケイ、モリスケ、修羅騎士鷹、蒼炎闘士ゆーち
声の出演:小市慢太郎、臼井雅基、矢野栄路、前塚厚志、JAI、生駒治美、弓雅枝、石田久巳、ほりえかおり、斉藤亜紀子
音楽:新世界楽曲雑技団　特典:8P解説書(LDは4P)



◆初回特典◆ NEO GEO WORLD プレミアムチケット入場券 (96.12.5まで有効)

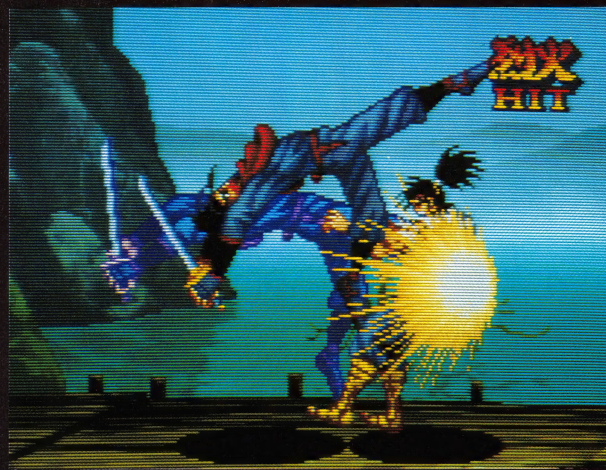
PONY CANYON INC.

お求めはお近くのレコード店で。

CONTENTS

NEO·GEO FREAK

1996.July.



表紙●ニンジャマスターズ
表紙デザイン●山田幸廣(PRIMARY GRAPHICS)

保存版!!

編集部厳選の裏技をアナタに送りたい

ネオジオ裏技大特集

タイトル内の見方

タイトル部分のカッコ内に表記されている3種類の文字は、その裏技ができるハードを表しています。MがMVS、Rが家庭用カセット、CDが家庭用CDです。

全国120万人の裏技ファンの皆さんお待たせいたしました。今号の巻頭特集は、裏技を題材にした特集「ネオジオ裏技大特集」だ。
細かい情報を入れると膨大な数になるネオジオの裏技を編集部内でピックアップ!! 前々より要望の多かった裏技情報。存分に楽しんでちょ。

格闘アクション

餓狼伝説

●エンディングが変化する(M・R・CD)

通常のエンディングの他にも、ある条件を満たすと隠しエンディングを見ることができる。
出し方は結構簡単。要は1コインクリアすればいいのだ。さらに1度も負けないでノーミスクリアすると、1コインクリアとも違うエンディングを見ることができる。



1コインクリアだとこの絵が追加される

餓狼伝説2

●追加エンディング画面(M・R・CD)

コンティニューを1回もしないでゲームをクリアすることで、各キャラクターごと違う、普段見られない特殊エンディングが見ることができる。
内容は、全8人のキャラクターの1枚の絵と音声が聞けるというもの。まだ、全部見ていない人は、全キャラワンコインクリアを目指して精進しましょう。



絵と同時に音声が流れる

●超必殺技コマンド(M・R・CD)

ゲームをプレイ中に、自分のプレイヤーキャラの体力が4分の1以下になって、体力ゲージが点滅した時、各キャラごとに別表のようなコマンドを入力。これで、各キャラごとに違った超必殺技が使用できる。どの技も、その名の通り超強力っす。

超必殺技コマンド表

名前	技名	コマンド
テリー・ボガード	パワーゲイザー	↓↙←↙→+BC
アンディ・ボガード	超裂破弾	↓ため↘→+BD
ジョー・ヒガシ	スクリューアッパー	→←↙↓↘+BC
不知火舞	超必殺忍蜂	→↙→+BC
キム・カッファン	鳳凰脚	↓↙←↙→+BD
山田十平衛	ダイナマイトいずな落とし	↙ため↓↘+BC
ビッグ・ベア	ファイアーブレス	→↘↓↙→+BC
チン・シンザン	爆雷砲	↙ため↓→+BC

餓狼伝説スペシャル

●リョウ・サカザキ出現条件&使用コマンド(R・CD)

まず出現条件から。ゲームレベルがEASY以上で、相手に1本も取られずに最終ボスを倒す。これで、リョウ・サカザキと一戦交えることができる。
そして使用条件。まず、対CPU戦でリョウ・サカザキを倒したメモリーカードをロードする。そして、もう一度彼と闘って今度は負ける。その後、セーブしないでデモ画面に戻り、そこで「↑、←、↓、→、↑、A、↑、→、↓、←、↑、C」と入力。この時、「オラオラァ」という声が出たらOK。あとはスタートすれば、対戦でのみリョウが使える。





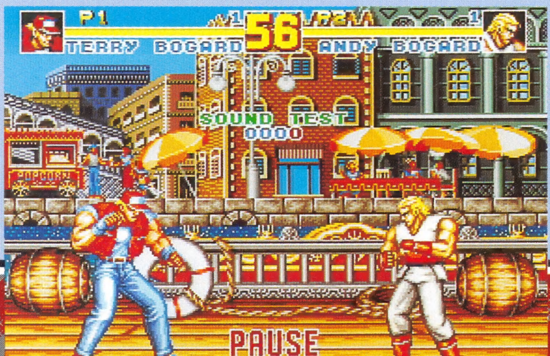
このデモ画面の時にコマンド入力… すると対戦でのみ使えるようになる

リョウ・サカザキ

技の種類	技名	コマンド
必殺技	虎煌拳	↓↘→+AorC
	ビルトアッパー	→↓↘+AorC
	飛燕疾風脚	↙↗+BorD
	暫烈拳	C連打
	覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+C
超必殺技	龍虎乱舞	↓↙←↙→+BD

●サウンドモード(R)

とりあえず、どのモードでもいいから対戦を始める。闘いが始まったら1P側のセレクトボタンを押してポーズをかける。
その状態で、「A、B、C、D、A」とコマンドを入力すると、音楽とキャラの声が聴けるサウンドモードになる。



1P側で入力するのがポイントだ

●格闘アクション部分で表記されるコマンド部分は、すべてマイキャラが右向きの時のものです。なおコマンド系は各メーカーの資料に準じています。

餓狼伝説3

●ボスキャラ使用コマンド（R・CD）

まず、対CPU戦での最終ボスである秦兄を倒してメモリーカードにセーブする。そして、そのメモリーカードを今度はロードし、NEW GAMEのメニューを選んでキャラ選択画面に入る。

ここで、キャラ選択に使うカーソルをテリー、ホンフゥ、舞、ギース、ボブ、双角、アンディ、フランコ、ジョー、マリーの順番で合わせていき、それぞれのキャラのところでBボタンを押していく。Bを押すたびに、「ピー」という音が鳴っていき、最後まで成功すれば選択画面の山崎、秦兄弟の3人が現れるはずだ。



順々にBボタンを押していくと…



成功すれば、ボスキャラ3人が登場する

あとは、煮るなり焼くなり自由に遊んでくれ。

秦　崇雷

技の種類	技名	コマンド
必殺技	帝王神足拳	↙ため→+AorC
	帝王天眼拳	↓↘→+BorD
	帝王天耳拳	→↓↘+AorC
	帝王漏尽拳	↓↙←→+C
	帝王他心拳	↓↙←+D
超必殺技	帝王宿命拳	→←↙↓↘+BD

秦　崇秀

技の種類	技名	コマンド
必殺技	帝王神足拳	↙ため→+AorC
	帝王天眼拳	↓↘→+BorD
	帝王天耳拳	→↓↘+AorC
超必殺技	帝王漏尽拳	↓↙←→+CD

山崎竜二

技の種類	技名	コマンド
必殺技	サドマゾ	←↙↓↘→+D
	蛇使い（前方）	↓↙←+C~→+C
	蛇使い（対空）	↓↙←+C~↗+C
	倍返し	↓↘→+C
超必殺技	ギロチン	↓ため↘→+BC

●潜在能力コマンド（M・R・CD）

試合開始前にABCD（CD版はACD）と押したままにしておいて、「GO」という文字が出る時にスタートを押す。これで、別表のような各キャラクターの潜在能力がコマンドで出せるようになる。通常の闘いに飽きた人にオススメ。



この画面になる前からスタートボタンを押しまくろう

潜在能力コマンド表

名前	コマンド
テリー・ボガード	↙+C~→+C~→↘↓↙←+CD
アンディ・ボガード	ニュートラル+D~↓+C~↓↙←→+CD
ジョー・ヒガシ	一定距離以上相手と離れて→↘↓↙←+CD
不知火舞	挑発~Cボタン押しっ放し→↙→+BD
ギース・ハワード	↓+C~ALL C~↓↙←→+CD
ボブ・ウィルソン	前方ダッシュの減速中に↙↗+CD
ブルー・マリー	起き上がり直後に←↓↙+C
ホンフゥ	一定距離以上相手と離れてタイムが奇数の時→↓↘←+CD
望月双角	顔面のけぞりorアッパーor中段等のダメージ中に→↘↓↙←+CD
山崎竜二	バックダッシュ着地時に→↘↓↙←+CD
秦　崇雷	一定距離以上相手と離れて→↘↓↙←+CD

●エキスパートモード（M・R・CD）

HOWTOPLAY画面で、「←、→、←、→、レバーニュートラル、→、←、→、←」というコマンドを入力する。この後、画面中央部に「EXPERT」と表示されたら、激ムズのエキスパートモードに突入する。

●チビキャラモード（CD）

試合直前の「VS」と表示された時、プレイヤー1と2のB、Cボタンを押し続ける。これで、各キャラクターが小さくなったモードで遊べるようになる。が、この技が有効なのは対戦でのみ。しかも、CD版でしか使えないので注意しよう。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

●ボスキャラが使える（R・CD）

キャラセレクト画面でチームエディットを選び、そこでキャラ選択をする前にスタートを押しながら「↑B、→C、←A、↓D」の順にボタンを押す。これで、ボスキャラのルガール・バーンシュタインと草薙柴舟が使えるようになる。彼らの技は別表のとおり。燃えてくれ。



この画面で入力すれば2人が加わる

ルガール・バーンシュタイン

技の種類	技名	コマンド
必殺技	烈風拳	↓↘→+AorC
	カイザーウェーブ	→←↙↓↘→+AorC
	ジェノサイドカッター	↓↙←↖+BorD
	ダークバリアー	↓↘→+BorD
	ゴッドプレス	→↘↓↙←+AorC
超必殺技	ギガンテックプレッシャー	→↘↓↙←→↘↓↙←+BC

草薙柴舟

技の種類	技名	コマンド
必殺技	百八式・闇払い	↓↘→+AorC
	百式・鬼焼き	→↓↘+AorC
	四百弐拾七式・神懸	→↘↓↙←+AorC
超必殺技	裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+C

ギャラクシーファイト

●ローウェ出現条件（M・R・CD）

男は黙って、とにかく意地でも最終ラウンドまで、1ラウンドも取られずにたどり着く。これで、隠しキャラのローウェと対戦することができる。その姿は、浮浪者みたいなジジイだが、かなりのつわもの。激強いぞ。



ジジイ強し!! 手が出せない



ポイポイ投げられる。食らうと終わりだ

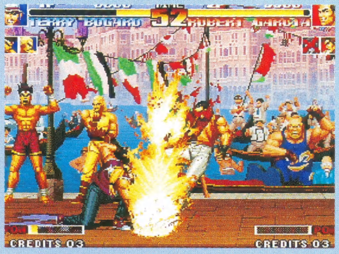
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

●超必殺技コマンド（M・R・CD）

プレイヤーキャラの体力ゲージが4分の1以下になった時か、パワーゲージが満タンの状態で、別表にあるような各キャラクターごとのコマンドを入力すると、超必殺技が使える。



ゲージがたまっているだけでも出せる



体力ゲージが赤くなっている時も出せる

超必殺技コマンド表

名前	技名	コマンド
草薙　京	裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+C
二階堂　紅丸	雷光拳	↓↘→↓↘+C
大門五郎	地獄極楽落とし	→↘↓↙←→↘↓↙←+C
テリー・ボガード	パワーゲイザー	↓↙←↙→+BC
アンディ・ボガード	超裂破弾	↓ため↘→+BD
ジョー・ヒガシ	スクリューアッパー	→←↙↓↘+BC
タクマ・サカザキ	龍虎乱舞	↓↘→←→+AC
ロバート・ガルシア	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+C
リョウ・サカザキ	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+C
キング	イリュージョンダンス	←→↘↓↙+BD
不知火　舞	超必殺忍蜂	→↙→+BC
ユリ・サカザキ	飛燕鳳凰脚	→←→↘↓↙←+BC
ハイデルン	ファイナルブリンガー	←ため↙↓↑+BC
ラルフ	バリバリバルカンパンチ	↙ため←→+C
クラーク	ウルトラアルゼンチン・バックブリーカー	→↘↓↙←→↘↓↙←+C
麻宮アテナ	シャイニングクリスタルビット	←→↘↓↙←↖+BC
椎　拳崇	神龍天舞脚	↓↘→←→+D
鎮　元斎	轟欄炎炮	↓↘→↓↘+C
ヘビィ・D!	D・クレイジー	↓↘→↘↓↙←+C
ラッキー・グローバー	ヘルバウンド	↓↙←↙→+BC
ブライアン・バトラー	ビッグバン・タックル	↓↙←→↘↓↙←+C
キム・カッファン	鳳凰脚	↓↙←↙→+BD
チャン・コーハン	鉄球大暴走	↓↘→↘↓↙←+C
チョイ・ボンゲ	超絶竜巻真空斬	←ため↙↓↑+BC

●死ぬまで投げられる（M・R・CD）

通常技をキャンセルして必殺技投げを決めたあと、ダウン中の相手にダッシュなどで近づき、必殺技投げを入力しよう。倒れている相手を強引に投げることができるのだ。大門五郎（天地返し）、ラルフ&クラークのSAB の他、画面端ならハイデルンのSブリンガーでも可能だ。

●投げが超必殺技並に減る（M・R・CD）

アテナ、鎮元斎、ブライアン・バトラーのみが使用できる技。超必殺技が使える状態で、相手を投げる。この投げた直後、そのキャラの超必殺技コマンド（別表参照）を入力する。これで、超必殺技が当たってなくても、超必殺技並のダメージを与えられる。



ヘタすると超必殺技も一緒に食らう

●ハイデルンの隠し技？（M・R・CD）

まず、ムーンスラッシャーを相手に当たらないように出す。その後、またも相手に攻撃が当たらないように、その近くでストームブリンガーを出す。これで、相手の体力ゲージの約3分の2を奪うことができる。すげえぜ。



メリメリ体力が減っていく。超必以上だ

●相手の攻撃が当たらなくなる（M・R・CD）

相手の技が当たらなくなる技。まず相手にしゃがみ強パンチ（この時、レバーは真下か前斜め下に入れておく）の出かかりをヒットさせるかガードさせる。そして、そのままレバーをそのままの方向に固定しよう。

これで、なんと相手の攻撃が当たらなくなってしまうのだ。この技が使えるキャラは、極限流チームの3人とユリ、草薙京、ヘビィ・D!、ブライアン・バトラーの計7人。



レバーを入れている間は無敵だ

●飛び道具連射モード（M・R・CD）

まずは飛び道具（弱がよい）を撃つ。硬直が解けたら、すぐにダッシュorバックステップして、再び飛び道具を撃とう。1発目の弾が画面上に残っている間に、次の飛び道具のモーションに入れれば成功。画面上に飛び道具を2発出せるようになるのだ。

この状態は、2発を絶やさず撃っている限り持続する。アテナやケンスウで特に有効。



一度成功すれば、あと連射するだけ

サムライスピリッツ

●天草四郎時貞が使える（CD）

キャラクターを問わず、とにかく対コンピューター戦の12戦目まで行って、メモリーカードにセーブする。その後、そのデータをロードして、今度は2P側でプレイを始めよう。

そして、12戦目の相手を倒したら演舞の画面になるので、ここで1P側から乱入すると、2P側のキャラが天草四郎時貞になるという具合。なお、彼の必殺技のコマンドは別表の通りだ。

天草四郎時貞

技名	コマンド
ダークサンダー	ABCDを少し押してから放す
汝、暗転入滅せよ！	三角飛び中にA
怨獄死霊刃	↓↙←＋斬る
踏み込みワープ	↓↘→＋斬る
退き込みワープ	↓↘→＋蹴る
嘲笑	AB同時押し

●1画面サムスピの謎（M・R・CD）

まず半蔵かガルフォードを使って、影分身かシャドーコピーを出す。そして、ボタンを押さずに待ち、点滅が終わり着地した状態で乱入すると、次の対戦時はズームアウトしない。1画面で闘うことになってしまう。

ちなみにもう1度分身すると、この状態は解除される。

斬紅郎でもないのに天草四郎時貞が使える。夢のようだ



●天草の技コマンドは編集部調べです。

真サムライスピリッツ

●黒子使用コマンド(R・CD)

1P側、2側のどちらでもいいから、キャラセレクト画面でレバーを「↑、↓、←、↑、↓、→」の順に入力してAボタンを押す。これで、あの審判の黒子が操れるようになる。しかし、対戦モードのみ。その必殺技コマンドは別表のとおり。



黒子出現。使うとかなり強い

●ぬいぐるみコマンド(M・R・CD)

ゲーム(対戦)プレイ中に各キャラごとのコマンドを入力すると、そのキャラクターの姿が、まるでぬいぐるみのようにディフォルメされてしまう。各キャラのコマンドは、別表のとおり。



コマンドが成功すればぬいぐるみ。なぜぬいぐるみかは謎

●勝利ポーズが選択できる(M・R・CD)

プレイ中で、相手に勝利した時、すかさずレバーを↑、↓、→、←のいずれかの方向に入力することで、勝利ポーズが変化する。自分のお気に入りポーズを探し出そう。



好きな勝ちポーズを選ぼう

●無敵状態になる(M・R・CD)

まず、レバーを立ちガードに入れておき、相手が攻撃するのを待つ。そして、相手の攻撃が当たる瞬間になったら、レバーをニュートラルにする。

これで、プレイヤーキャラのガードがとけて立ちポーズに戻る瞬間、無敵状態になって相手の攻撃がすり抜けるというわけ。この技が使用できるキャラは、ガルフォード、柳生十兵衛、アースクェイク、黒子の計4人だけ。



慣れると結構便利だったりする

黒子

技の種類	技名	コマンド
必殺技	黒子爆舞腕	ダメージ中にABC
	黒子爆舞脚	ダメージ中にBCD
	黒子偽刃投	鍔競り合い中に↓
	黒子白旗陣	→+ABC
	黒子赤旗陣	→+BCD
黒子八極弾	虎煌拳	↓↘→+A
	センベイ手裏剣	↙ため→+A
	覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+A
	爆雷砲	↙ため↓→+BC
	メガスマッシュ	↓↘→+B
	斬鉄波	↓↘→↘↓↙←+A
	ブリッツボール	↓↗←+A
	ビーンボール	↓↙←↙→+BC
武器破壊技	黒子乱舞	→↘↓↙←→+AB
	黒子大乱舞	→←↙↓↘→+CD
ぬいぐるみ		↙↓↘→↓↘+D

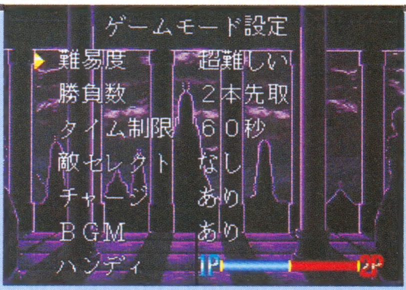
ぬいぐるみコマンド表

名前	コマンド
覇王丸	→↘↓↙←→←+B
橘　右京	↘↓↙←→↓↘+B
柳生　十兵衛	→↘↓↙←→←+D
ナコルル	↘↓↙←↓↙+D
シャルロット	↘↓↙←↓↙+D
千両　狂四郎	→←↙↓↘→←+D
王虎	→←↙↓↘→←+D
アースクェイク	→←→←→←↓+B
不知火　幻庵	↘↓↙←↓↙+C
ガルフォード	→↘↓↙←→←+C
服部　半蔵	→←→←→←↓+A
牙神　幻十郎	→↘↓↙←→←+B
チャムチャム	↘↓↙←↓↙+C
花諷院　和狆	←↙↓↙←→+D
N・ズィーガー	→↘↓↙←→←+A

●エキスパートモード(R・CD)

ノーマルモードのオプション画面にて、「D、D、B、C、D、セレクト」の順にボタンを押す。

これで、超難しいモードに突入する。挑戦しよう。



この画面でコマンド入力

ダブルドラゴン

●デュークとシューコーが使える(R・CD)

キャラ選択画面で1プレイヤー側のカーソルを、ビリー、マリアン、チェンフー、ジミーの順に各々3秒以上置いていくと、ボスキャラのデュークとシューコーが選択できるようになる。

各キャラの必殺技のコマンドは別表のとおり。



結構キャラにカーソルを合わせておく時間がシビアだ



うまくいけばこの2人が使えるようになる。2人とも激強いぞ

デューク

技の種類	技名	コマンド
必殺技	猛虎烈掌打	↓↘→+ボタン
	翔爪脚	→↓↘+ボタン
	飛爪脚	ジャンプ中に←↙↓+ボタン
	虎爪乱翔舞	↓ため↑+ボタン
	跳撃破掌	←ため→+ボタン
超必殺技	鳳凰地斬脚	ジャンプ中に←↙↓+ボタン2つ同時押し
	鳳凰天翔脚	→↓↘+ボタン2つ同時押し
	猛虎烈掌獄炎破	↓↘→+ボタン2つ同時押し

シューコー

技の種類	技名	コマンド
必殺技	朱雀	↓↘→+ボタン
	鳳凰	ジャンプ中に←↙↓+ボタン
	玄武	→↘↓+ボタン
	蒼龍	→↓↘+ボタン
	霞	←ため→+ボタン
	白虎	↓ため↑+ボタン
超必殺技	撃鱗	→↘↓+ボタン2つ同時押し
	麒麟	→↓↘+ボタン2つ同時押し

リアルバウト餓狼伝説



全部入れば気の掌打で決め!!

●隠し潜在能力デッドリーレイブ(M・R・CD)

ギースのみが使える技。プレイヤーのパワーゲージが、「P. POWER」の状態の時に、「→↘↓↙←→+A」とコマンドを入力すると、ギースが残像つきで相手をつかみにいくので、ヒットしたらさらに「A、B、C、C、C、B、C、↓↙←+C」というコマンドを入力する。

このコマンドがすべて入れば、相手の体力ゲージを5割以上奪える、デッドリーレイブ完成する。

●隠し技コマンド(M・R・CD)

とにかく多い『リアルバウト餓狼伝説』の隠し技。フランコ・バッシュなんかは12もある。ここまでくると隠しすぎのような気もするが。

各キャラの技のコマンドは別表のとおり。

隠し技コマンド

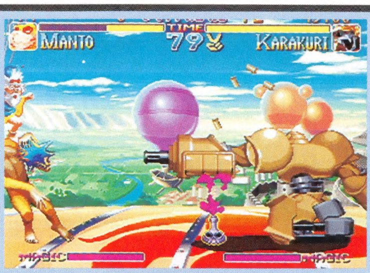
名前	技名	コマンド
アンディ・ボガード	疾風裏拳	強斬影拳～↙→+C
ジョー・ヒガシ	爆裂フック	爆裂拳中に↓↘→+A
ギース・ハワード	裏雲隠し	投げの間合いで↙+C
	絶対必中締め	裏雲隠し～↗+C
望月双角	天破	邪棍舞中に↙+C
	払破	邪棍舞中に↘+C
	降破	邪棍舞中に↗+C
	突破	邪棍舞中に→+C
	倒破	邪棍舞中にD
ボブ・ウィルソン	ウルフファング	マッドスピンウルフ中にC連打
ホンフゥ	黒龍	←↙↓↘→+C(空中の相手に当たる)
	電光パチキ	電光石火の地中にB連打
ブルー・マリー	ホッピングプレス	↓+C（追い打ち攻撃）
	クイックスウェー	↓↙←+A
	バックドロップ	クイックスウェー中に←+A
	フェイスロック	バックドロップ中に←+B
フランコ・バッシュ	クイックステップ	ウェービングステップ中に→←+B
	ダブルウェービングブロー	←↙↓↘→+D＊2
	メテオバックブロー	メテオタックル～↙→+C
	ストレート	ハルマゲドンバスター中に↓↘→+A
	バックフィニッシュ	ハルマゲドンバスター中に↓↘→+B
	タックル	ハルマゲドンバスター中に↓↘→+C
	フック	ハルマゲドンバスター中に↓↙←+A
	ハイキック	ハルマゲドンバスター中に↓↙←+B
	オメガショット	ハルマゲドンバスター中に↓↙←+C
	アッパー	ハルマゲドンバスター中に→↓↘+A
	リバースハイキック	ハルマゲドンバスター中に→↓↘+B
	バイシクル	ハルマゲドンバスター中に→↓↘+C
山崎竜二	蛇使いキャンセル	蛇使いため中にA
	四段ドリル（2）	ドリル中、1秒間に8回C連打
	四段ドリル（3）	ドリル中、1秒間に10回C連打
	四段ドリル（4）	ドリル中、1秒間に16回C連打
秦　崇秀	帝王神眼拳鋼落	帝王神眼拳B中にA～C
秦　崇雷	帝王神足拳(遠距離)	→→→+A
ダック・キング	ブレイクハリケーン	ダックダンス後に↓↘→↓↘+BC
	ダンシングキャリバー	ダックダンス後に↓↙←↓↙+BC
	ローリングパニッシャー	ダックダンス後に←ため→←→+BC
	ダイビングパニッシャー	ダックダンス後に空中で→↘↓+BC

天外魔境外伝

●ボスキャラが使える(CD)

バトルモードのキャラ選択画面で、「1P側のBを12回、→を8回押す」と入力すると、画面が光ってボスキャラのマントーとカラクリ兵が選択可能となる。

彼らの使う必殺技のコマンドは別表のとおり。



ボスキャラで対戦も可能

カラクリ兵

技名	コマンド
無敵	↓↘→+A
絶命	↓↙←+A
焼殺	↓↘→+B
瞬殺	↓↙←+B
灼熱	←↙↓↘→+A

マントー

技名	コマンド
気猿拳	↓↘→+斬る
昇猿拳	→↓↘+斬る
猿巻旋風脚	↓↙←+蹴り
かみつき	↓↘→+C
ひっかき	↓↘→+D
うましかの術	↓↓+A

●着せ替えができる(R・CD)

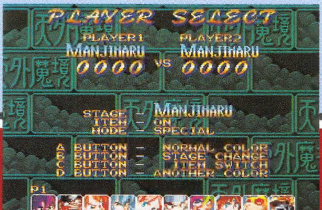
まずはCD版。八雲でプレイ中に「A、A、→A、C」の順にコマンドを入力すれば、着せ替え（服の色が変わる）ができる。同じく、絹でプレイ中に「↓↙←↙→+BC」と入力することで絹の着せ替えができ、綱手をプレイ中に「A、C、B、B、↑」と入力することで綱手の着せ替えができる。


戦闘中にコマンド入力すればOK

ちなみに綱手のみ、ロム版でも着せ替えが可能だ。

●スペシャルモード(CD)

バトルモードでキャラ選択画面になったら、「2P側のBを12回、→を8回押す」と入力すると、目押しの連続技やジャンプ下降中に武器投げなどが可能になる、スペシャルモードで遊べるようになる。



色々と中身が変わる

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣

●壬無月斬紅郎が使える(M・R・CD)

まず、1人でゲームをスタートさせ、別のプレイヤーが乱入する。そして乱入した側が、キャラ選択画面で覇王丸、幻十郎、破沙羅、狂死郎、右京、リムルル、覇王丸、閑丸、ナコルル、半蔵、天草、骸羅、ガルフォード、閑丸の順番でカーソルを合わせていく。その後、カーソルをそのままにして、タイムが03秒になった時に、スタート、A、Bを同時押しすると、斬紅郎が使えるようになる。

ちなみに、彼の必殺技コマンドは別表のとおり。表内の（武器）の表記は、武器を持っていないと使用できない技のことだ。

壬無月斬紅郎

技名	コマンド
無限流　無法拳	←→+A
無限流　天誅（武器）	空中で↓+大斬り
無限流　疾風斬（武器）	↓↘→+斬る
無限流　無限砲（武器）	↓↙←→+斬る
無限流　天崩斬（武器）	→↓↘+斬る
無限流　不動（武器）	←↙↓↘→+D
無限流　一刀斬（武器）	←↙↓+AB
奥義　無双震撃斬(武器)	↓↓↓↘→+AB



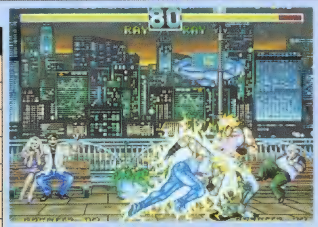
タイミングがすべての裏技

ファイターズヒストリーダイナマイト

●隠し技(M・R・CD)

「ファイターズヒストリーダイナマイト」にも隠し技がありまっせ。

各キャラの技のコマンドは別表の通り。このゲームの隠し技は、相手のダメージを受けなくても、いつでもどこでも出せるところが特徴。



各キャラに色々な隠し技がある

●ラストボスは牛(M・R・CD)

最終ボス・カルノフを倒すまで、1ラウンドも取られなければ、最強最後の大ボス・牛が登場する。ただし、イージーモードでは登場しない。



ノーミスでカルノフを倒せば出現する

隠し技コマンド表

名前	技名	コマンド
レイ・マクドガル	サンダーダイナマイト	←ため→→+パンチ
溝口誠	遡亥砕ル	←↙↓+ボタン4つ同時押し
	ごっついタイガーバズーカ	↓↘→+ボタン4つ同時押し
劉　飛鈴	滑空八鶴双飛拳	↓ため↙↘↗+パンチ
	踵落脚	ジャンプの頂点で↓+強キック
嘉納亮子	肩車	→↗↑↖←+パンチ
	対空手刃	↓+強パンチ
	縦四方固め	巴投げ中に↓、↓+パンチ
マットロック	ループハリケーン	↓ため↑+弱パンチ+強パンチ
	ダンシングヘッドプレス	ジャンプ中に↓+キック
李　典徳	猛虎硬爬山	←→↙↘+弱パンチ+強パンチ同時押し
	超絶招歩法	↓↘→←+パンチ
ザジィ	デシカカト	↑↓+キック
マーストリウス	ドリルパワースラム	→↗↑↖←+パンチ
	フライングニードロップ	↓ため↑+キック
ジャン・ピエール	ロンダート	→ため↓↙←+キック
柳　英美	ファイアービンタ	弱パンチと弱キックを交互に連打

風雲黙示録

●真・獅子王になる(R・CD)

真・獅子王を使うためには、まず対コンピューター戦で真・獅子王戦にまで進んだデータをセーブしたメモリーカードが必要。このデータをロードして、対戦モードのキャラ選択画面で「↓を10回押してからAを押す」と入力すると、画面上のただの獅子王が真・獅子王に変わり、使用することができる。

真・獅子王のコマンドは別表のとおり。

●逆転技コマンド(M・R・CD)

相手の技を受けて、ある程度のダメージを受けると体力ゲージが赤く点滅するようになる。この時、各キャラごとに別表のようなコマンドを入力すると、一発逆転も可能な逆転技が使える。

真・獅子王

技の種類	技名	コマンド
必殺技	ビーストブロー	↙←→+AorB
	ハンターキラー	↓↙←+AorB
	サイレントストーム	→↘↓↑+BCorABC
	アースチョッパー	↓↙←↖+C
	ナイトメアー（当て身投げ）	↓↘→↗+C
	ゴッドプレス	↓ため↑+BCorABC
	サンダーゴッドプレス	←↓↙+BCorABC
逆転技	キングストレート	→↘↓↙←→←→+A
	キングアッパー	→↘↓↙←→←→+B

逆転技コマンド表

名前	技名	コマンド
ハヤテ	奥義！無双乱舞	↓↙←↙↓↘→+A
イーグル	イーグルスペシャル	相手の近くで→↘↓↙←→+C
ゴズウ	邪呀・乱撃掌	↙ため→+A連打
メズウ	邪呀・乱撃掌	↙ため→+B連打
キャロル	ナーティーボール	→←↓↑+A
ニコラ	ヘルレイザー	↓↙↓↘→↗+A
ジョーカー	グッドフェイス	↓↙↓↘→↗+A
チュン	仙人打波	↓↓↓↓↑+A
ゴードン	マッドポリス	相手の近くで→↘↓↙←→+C
獅子王	キングストレート	→↘↓↙←→←→+A

超人学園ゴウカイザー

●ボスキャラ使用コマンド(CD)

これはCD版のみで使える技だ。

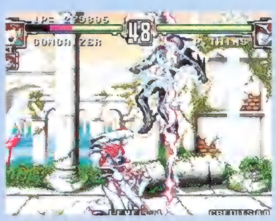
プラトニック・ツインズを使うには、キャラ選択画面で「カーソルをブライダーに合わせて↑↓、次にかりんに合わせてレバーを↑↓、最後にゴウカイザーに合わせて↑↓、その後、セレクトを押してから↓+ボタン」と入力すればOK。

王牙を使うには、同じくキャラ選択画面で「カーソルをシャイアに合わせて↑↓を5回、次にかりんに合わせて↑↓を5回、その後、セレクトを押してから↑+ボタン」と入力すればOK。これらのコマンドは3秒以内に入力しなければならない。

この2人のキャラの必殺技コマンドは別表のとおり。



あの王牙も使用可能。超強い



必殺技も自由に使えるぞ

プラトニック・ツインズ

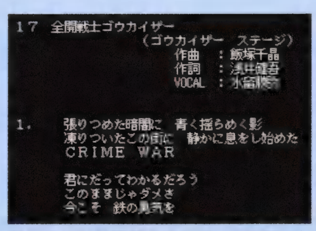
技の種類	技名	コマンド
必殺技	メタモルドライブ	→↓↘+AorC
	グラビトン・サンダー	↘↓↙←+AorC
	ナックル・トラップ	→↘↓↙←+D
	ラビット・ナックル	AorC連打
超必殺技	メガグラビトン・サンダー	→↘↓↙←→↘↓↙←+BC

王牙

技の種類	技名	コマンド
必殺技	我、下天照覧せり	→↓↘+AorC
	君、炎火と舞え	←↙↓↘→+C
	汝、切人懺悔せよ	↓↙←+A

●カラオケモード(CD)

タイトル画面の「DATA BANK」にカーソルを合わせて、レバーを←に押しながら決定。これでカラオケモードに突入。さあ、思う存分歌え。



歌に合わせて歌詞が流れる。さあ歌え

龍虎の拳

●龍虎乱舞コマンド(M・R・CD)

いわゆる隠し必殺技の元祖。リョウ、もしくはロバートのどちらかの体力ゲージが4分の1以下で、気力ゲージを満タンの時に、「↓↘→＋C・A」で龍虎乱舞という過激な技が出せる。一発逆転も可能。ビルトアッパーでフィニッシュ!! ムチャクチャな破壊力だ



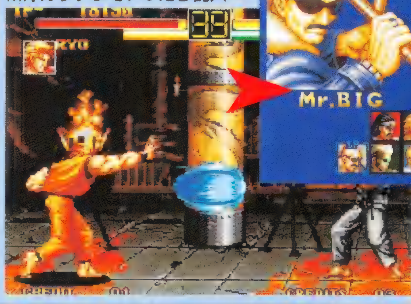
気合いをためたあとダッシュ…

通常技でボコボコ殴ったあと…

●ボスが使える(M・R・CD)

メモリーカードでMr.カラテとの対戦データを読み出すか、そのMr.カラテ(コンピューター)との対戦中に乱入することで、Mr.カラテとMr.BIGを選択して使用することができる。

Mr.カラテまでいったら乱入…





するとあの2人が加わったキャラ選択画面になる

Mr.BIG

技　名	コマンド
クロスダイビング	↓↘→↗↑+A
グランド・ブラスター	↓↘→+A

Mr.カラテ

技名	コマンド
虎煌拳	↓↘→+A
飛燕疾風脚	↙→+B
暫烈拳	→←→+C
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+A
ビルト・アッパー	→↓↘+A

龍虎の拳2

●隠し必殺技コマンド(M・R・CD)

前作のリョウとロバートにだけあった隠し必殺技が、すべての登場キャラクターについた。

その使用条件は前作と一緒。体力ゲージが4分の1以下で気力ゲージが満タンの時に、各キャラごとに別表のようなコマンドを入力。

これで、超強力で見た目もド派手な隠し必殺技が使える。

●前作のデータを共用(R)

前作の『龍虎の拳』のセーブデータが流用できる。要は前作のボーナスステージで、気力と体力のゲージを増やしたデータのメモリーカードを『2』で使用すれば、最初から気力と体力ゲージが増えた状態でプレイできる。

また、同じように前作で超必殺技を覚えて状態のデータをロードすれば、最初から超必殺技が使える。



ちょっと見、変わりないように見えるが、実はゲージが最初から多い

隠し必殺技コマンド表

名前	技名	コマンド
リョウ・サカザキ	龍虎乱舞	↓↘→↓↙←+C
ロバート・ガルシア	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+C
ユリ・サカザキ	飛燕鳳凰脚	→←→↘↓↙←+BC
タクマ・サカザキ	龍虎乱舞	↓↘→←→+AC
キング	サプライズローズ	←→↘↓↙+BC
Mr. BIG	ライジングスピア	↓↘→↘↓↙←+A
ジョン・クローリー	アトミックスマッシュ	→←↙↓↘→+BC
ジャック・ターナー	ヘルダイビング	投げの間合いで→↘↓↙←+A
ミッキー・ロジャース	ラッシュボンバー	↓↙←↙↓+A
リー・パイロン	華中飛猿爪	↓↙←↙↓↘→+A
如月影二	斬鉄鐺螂拳	←↙↓↘→↘↓+B
テムジン	蒙古天武人乱舞	↓↙←→↘↓+AC

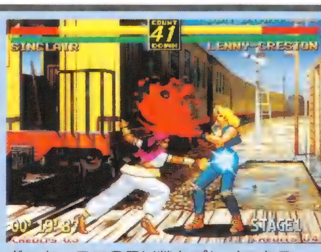
龍虎の拳外伝

●ボスキャラ使用コマンド(R)

シンクレアを使用するには、キャラクター選択画面でカーソルを刃に合わせてB、続いてその左のキャラクターにカーソルを合わせてB…という風に、順々に1キャラずつ左にずらしながらBを押していく。最終的に、ロバートのところで「どうした!」という、シンクレアの挑発の声が聞こえたらOK。シンクレアのカーソルが現れる。

ワイラーを使用するには、キャラクター選択画面でカーソルをロバートに合わせてC、続いてその右のキャラクターにカーソルを合わせてC……という風に、順々に1キャラずつ右にずらしながら、最終的に刃のところで「へへっ」というワイラーの挑発の声が聞こえたらOK。ワイラーのカーソルが現れる。

この2人、対人戦のみならず、対CPU戦でも使用可能。



ボスキャラでCPU戦もプレイできる



この画面で入力していくと…

2人のボスキャラが使えるようになる

シンクレア

技の種類	技　名	コマンド
特殊技	ターニング・エッジ	←+A
	スイッチバックソード	←+B
	ターニング・スタッフ	←+AB
必殺技	ビジョンカッター	→←→+A
	回転剣攻撃	↓↙←+A
	ダイブソード	↓↑+A
超必殺技	ハイパーオーラ斬り	→←↙↓↘→+A

ワイラー

技の種類	技　名	コマンド
特殊技	アコーズキック	←+B
必殺技	レッドショルダー	→←→+A
	ブラック・アウト	↓↘→+A
	跳ね返し	↓↑+A

ワールドヒーローズ2 JET

●エンディングが変わる(M・R・CD)

実は、このゲームのエンディングは、最終ラウンドの自分（プレイヤーキャラ）の体力の残り方によって変化する。

エンディングには3種類あり、体力が満タンな状態、体力が多い状態、体力が少ない状態と、その結果によって、エンディング内容が変わる仕組みだ。



残り体力が半分位だとこのエンディング

ワールドヒーローズパーフェクト

●孫悟空出現(M・R・CD)

今から挙げる全条件の中から3つを満たすと、隠しキャラの孫悟空がプレイ中に乱入してくる。

地球創世記ステージで、2ラウンド以内に全種類の挑発をする。ジュラ紀ステージで、MAX究極奥義で相手のとどめをさす。氷河期ステージで、投げを3回以上決めて勝利する。石器時代ステージで、背景の火、毛皮、石おの、さつまいもの順に通過して勝利する。巨石文明ステージで、ヒーローゲージMAX状態で勝利する。中世暗黒時代ステージで、左右どちらかの画面端に行って、それから10カウント以内に反対側の画面端まで行く。元禄時代ステージで、5ヒット以上出す。産業革命ステージで、残りタイム70以前に究極奥義を出す。世界大戦ステージで、自分も相手も体力ゲージが2分の1以下の時、ガードはじき攻撃を3回出す。現代ステージで、パーフェクトで勝利する。



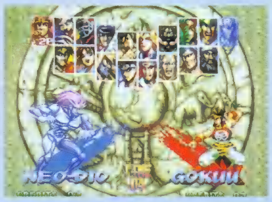
まさに乱入者。それなりに強い

●隠しキャラ&ボスキャラ使用コマンド(M・R・CD)

キャラ選択画面で、「Bを押しながら↑、↓、↓、←、←、→、→」と入力したら、最後にBC同時押しすると、ラスボスのNEO-DIOが使用できる。

同じくキャラ選択画面で、「Cを押しながら↑、↑、↓、↓、←、←、→、→」と入力したうえで、最後にBC同時押しすると、隠しキャラの孫悟空が使用できる。

それぞれのキャラの必殺技コマンドは別表参照。



ABCDを押したまま、↓を繰り返すでもOK

孫悟空

技の種類	技名	コマンド
必殺技	猴天翔	→↓↘+キック
	飛閃棍	↓↑+パンチ
	降岩砕	ジャンプ中に→↘↓↙←↖↑+キック
	妖瓢酒	↓↙←+BCD
	筋斗雲招来	→↘↓↙←+キック
	飛天踏	ジャンプ中に↓+D
	猿猴歩	レバー↘
	三角天	ジャンプ中に画面端でレバー逆
究極奥義	聖天舞	↓↘→←↙↓↘→+AC

NEO-DIO

技の種類	技　名	コマンド
必殺技	ソニックセイバー	↓↘→+パンチ
	グランドセイバー	↓↘→+キック
	バーニングクロー	↓↙←→+パンチ
	フリージングクロー	↓↙←→+キック
	ブレイクサンダークロー	→↓↘+パンチ
	ローリングスマッシュ	↓↑+キック
	メテオスマッシュ	ジャンプ中に↙↘↑+キック
	スライドブレード	↘+キック
究極奥義	アルティメイトビースト	↓↙←→+BCD

●ミニマムモード(M・R・CD)

キャラ選択画面で、プレイヤーキャラを決定した直後、「↓、↓、A、B、↓、↓、C、D、A、B、C」の順番でコマンドを入力。すると、キャラが小さくなった状態でプレイできる。しかも、勝利時のボーナス得点が従来のモードの10倍になる。



見た目通り超弱い

アクション

ステークスウィナー

●海外遠征ができる(M・R)

ゲームを開始して最初に挑む有馬記念までノーコンティニューで進み、獲得賞金7億円以上、2回目の有馬記念で優勝という3つの条件が満たされていれば、晴れて凱旋門賞に出走できる。

さらに、日本ダービーか宝塚記念のどちらかをレコードタイムで勝つと、あのBCクラシックに出走できる。



この招待状をもらうのは難しい

スポーツ

ベースボールスターズプロフェッショナル

●必殺の魔球(M・R・CD)

超スローボールを投げて、ホームベースに届くまでにDを10回から15回ほど連打し、最後にCを押す。これで渦を巻くような魔球を投げられる。ちなみにピッチャー1人につき1回しか投げられない。



このボールがきたらまず打てない

パズル

押し出しジントリック

●ボスキャラ&隠しキャラが使える(CD)

隠しキャラのリュー・イーグルと、ボスキャラ3人を選択してプレイできるコマンドは別表のとおり。コマンドは、キャラ選択画面で入力しよう。



使用方法は非常に簡単だ

隠しキャラ&ボスキャラ使用コマンド表

名前	コマンド
リュー・イーグル	サブバーグに合わせて↑+Bを押しながらA
フェンリル	ピューキーに合わせて↑+Bを押しながらA
悪神　ロキ	ルーシャに合わせて↑+Bを押しながらA
ヨルムンガンド	シーラに合わせて↑+Bを押しながらA

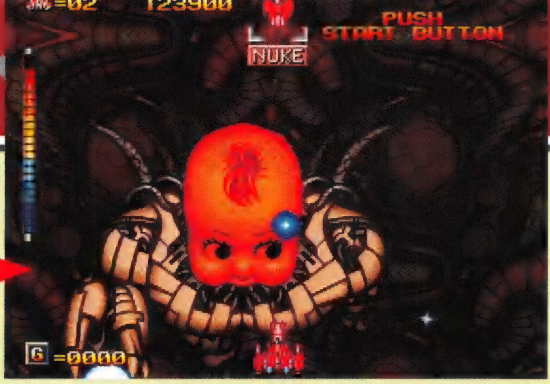
シューティング

ASOⅡ

●最終ボスが変身（M・R・CD）

まず、最終面でスコアの百の位が9であることが大前提となる。この条件が一番難しいか？　さらに、ボスが出現する前にバブルアーマーを装着すること。

この2つの条件を満たしていれば、ボスの顔が赤ちゃんに変化する。しかも、攻撃を加えると泣き声をあげる。

条件を満たした状態だと…　ラスボスが赤ちゃんになる。なんだかなぁー

ソニックウィングス2

●最終ボスが変化する（M・R・CD）

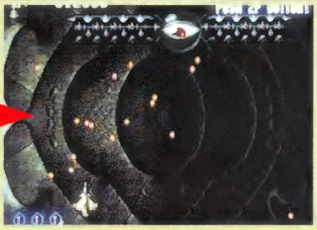
このゲームの最終ボスは3種類用意されている。どのキャラクターが出現するかはランダムで決められるため、どのボスがくるかはまったくわからない。

しかも、その中の一人(?)マンボウは何百回やってもでないことがある程、確率が非常に低い。どうしても見たいという人は地道に何度もトライしよう。

それ以外のキャラは、結構簡単に見ることができる。



テヌキーチャウド。テルテル坊主みたい



大怪球ラー。色々な形に変形する

ソニックウィングス3

●隠しキャラ使用コマンド（M・R・CD）

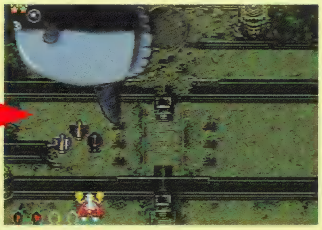
まず、スタートボタンとBボタンを押したままキャラクター選択画面に入る。そして、回転している機体の機首が真っ正面を向いた時にレバー↓。これを4回繰り返せば、戦闘機「AKA USAGI」と戦闘マシン「ディアブローン」を選べるようになる。

機首が真っ正面に向いた時に…という条件のため、なかなか成功させるのは難しいらしい。

ちなみにCD版では機体の回転する速度が遅くしてあるので、成功させやすい。



コマンドがうまくいけば…



隠し機体でプレイできる

パルスター

●ステージセレクト（CD）

ステージセレクト画面で、ABCDボタンを同時に押すことにより、5面以降のステージも選べる。

具体的には、1ステージに合わせてABCDで5面。2ステージに合わせてABCDで6面。3ステージに合わせてABCDで7面。4ステージに合わせてABCDで8面という風に選択できる。

これで最終面だけ練習したいという人も、簡単にできそうだ。



ABCD同時押しでステージ選択



うまくいけば先の面から始まる

●フルパワーコマンド（CD）

各ステージの開始時か、一度やられた後の無敵状態（自機が点滅している）で、「↑、↑、↓、↓、←、→、A、B」の順に入力し、成功すれば、一瞬にしてボイジャー2段階、イオ2段階、スピード1段階のパワーアップが施される。

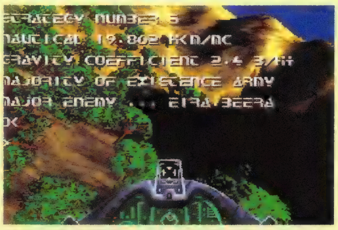
まさに初心者用の裏技といえるだろう。



最初からフルパワーアップ。便利だ

●デモ画面だけを見れる（CD）

各ステージのデモ画面のみをズラーッと観賞できる技。メインメニューが表示されている時、1プレイヤー側のレバーを←7回、→を1回押してから、1プレイヤー側、2プレイヤー側のA～Dのいずれかのボタンを押す。



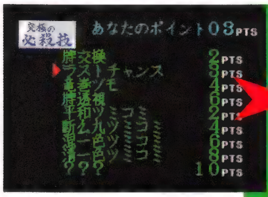
リアルCG画面。これは注目に値する

麻雀

麻雀狂列伝 西日本編

●ポイント無限増殖（M・R・CD）

まず、対局で3ポイントためてラストチャンスというアイテムを買う。そして、その次の勝負でワザとテンパイしないで、ラストチャンスも使わずに流局させてしまう。これで、なんとポイントが10ポイントに増えている。



まずラストチャンスを買う



そして場をわざと流局させる



するとポイントが10に上昇する

クイズ

クイズ キング・オブ・ファイターズ

●超クイズ必殺技コマンド (M・R・CD)

格闘クイズか対戦プレイの時に使えるのが超クイズ必殺技。まずは解答に正解しなくてはならない。そして、正解したのと同時に（必殺技の欄が点滅する）、表にあるコマンドを入力して成功すると、相手の体力ゲージを大幅に減らすことができる。


超必殺技はかなりのダメージを与える

超必殺技コマンド表

名前	技名	コマンド
テリー・ボガード	パワーゲイザー	↓↙←↙→+BC
不知火　舞	超必殺忍蜂	→↙→+BC
リョウ・サカザキ	覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+A
ロバート・ガルシア	覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+A
覇王丸	超弧月斬	→↙↓↘+A
ナコルル	超アムベヤトロ	→↘↓↙←+A
ギース・ハワード	レイジングストーム	↙→↘↓↙←↘+BC
ヴォルフガング・クラウザー	カイザーウェーブ	←↗+AC
天草四郎時貞	超怨獄死霊刃	←↗+AC
タクマ・サカザキ	覇王至高拳	→←↙↓↘→+A

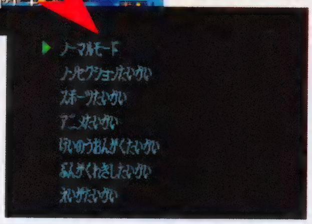
クイズ大捜査線

●ジャンルセレクト (M、R)

まず操作説明画面でスタートを押したあと、「B、C、D、B」と入力する。これで、写真のような画面になり、プレイヤーの好きなジャンルをセレクトできるようになる。



この画面でコマンドを入力すると…



特定のジャンルで選ぶことができるようになる

バラエティ

ADKワールド

●遊べるスタッフロール (CD)

以下の6つの条件をすべて満たすことにより、シューティングゲームとしても遊べるスタッフロールが選べる。①19YYで少佐以上に昇進。②カフェ・ド・ADKの3つのコーナーに入る。③ブラウン研究所で各キャラのメッセージを最低1種類、19人分見る。④超絶最強選手権で誰か1キャラのエンディングを見る。⑤NEOクイズで最後まで行く。⑥お便り紹介を1回見る。

条件をクリアしたコーナーには星印がつくので、結構便利だ。



精霊アドンでシューティング。ひたすら文字を撃とう

●19YYの隠し技 (CD)

ブロッケンの階級が少佐以上の時、ゲーム中でABCDの各ボタンを4つ同時に押す。これで、シャーマントルネードという隠し技を使うことができる。

かなり強力な技なので、是非とも覚えたい。攻略に役立つこと請け合いだ。


最終兵器ジャーマントルネード発動!!　結構使える

●19YYでマッドマンが使用できる (CD)

ゲームをスタートさせて、作戦名が表示されている画面で2プレイヤー側の↑とAとCを押しっ放しにしておく。これで、あのマッドマンが19YYのプレイヤーキャラとして使えるようになる。


激強い!!　マッドレーザー発射

●カードバトルでゼウスが使える (CD)

超絶最強選手権のキャラ選択画面で、「↑、↓、←、→とA or C（もしくはB or D）を順に押していく。これで、ボスのゼウスをプレイヤーキャラとして使うことができる。


ゼウス登場!!　一撃の威力がかなり強い

NEO・GEO CD SPECIAL

●いきなり1級 (CD)

まず、クラスマッチモードのゲーム選択画面で、自分の好きなゲームにカーソルを合わせる。ここで、「B、C、Bのあとにスタート3回」というコマンドを入力。

これで、カーソルを合わせたゲームが1級にクラスアップしてしまう。



ここでコマンドを入力しよう

●クイズ大捜査線は現在、ネオジオのリストから外れていますが、ユーザーからの要望によりあえて掲載しました。

SNK開発インタビューシリーズ 2

サウンド編

★★★★★★★★

新世界楽曲雑技団
NEO SOUND ORCHESTRA

新世界楽曲雑技団 KONNY

［KONNYプロフィール］
●サウンド関係の取材では、忙しい中いつも助けて下さる、本誌としては決して足を向けて寝られない人
［好きな音楽のジャンル］
リズム&ブルース、ゴスペル、モータウンなどといった古めのブラックミュージックが中心
［好きなミュージシャン］ ブルース・ブラザーズ、ジェームス・ブラウン、B.B.キングなど

タイトルを重ねるごとに、違うネタで楽しませてくれる新世界楽曲雑技団。次は何？　と、わくわくしているファンも多いはず。
というわけで、「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」キャラボイスアフレコの真っ最中、ひょっとして期待の新作の情報も何か入手できるかもしれない…という下心を秘めつつ、多忙を極める彼を収録現場でつかまえた。

楽しませることが基本 新世界楽曲雑技団はエンターティナーでありたい

――まず、新世界楽曲雑技団全体のサウンドコンセプトについて聞かせて下さい

「一番大切なことは、いかにゲームを盛り上げるか。だから〝新世界楽曲雑技団のやる音楽は、こういうジャンルでなければ…〟という考えはないといっていいでしょう。その場に応じていろんなことをやる、だから〝雑技団〟なんですよ。

あとは、〝エンターティナーでありたい〟ということ。『皆さん楽しんでいただけましたでしょうか？』というのが基本です」

――これまで何度か収録現場を取材させていただいて感じたんですが、何より作っておられる方々が楽しそうですよね。

「そうですね。声優さんたちにしてもそうなんですが、基本的にみんなが楽しんでやってくれたら嬉しいです。演じている当事者が面白くないと思っているものを、第三者が認めるだろうか…、そんな気がします。特に歌ものの場合、歌が上手いとか下手とかいうことよりも、歌うその人のキャラクターやイメージをまず考えます。そうすることによって、歌の技巧のみに固執せず、遊べる余地を残し〝これがその人の歌である〟という部分が出てくるんです。例えても、その人の体温を感じさせてこそ、歌として成立するのではないか…と思います」

――先日の収録（5月2日・ネオジオギャルズボーカルコレクション）も本当にみなさん楽しそうでしたよね。

「いつもあういうふうにできたら本当にいいですね。歌う側はめいっぱい楽しんで、その中のいい部分を我々がもらう…という感じで」



1996年5月2日『NEO・GEO GALS VOCAL COLLECTION』収録スタジオにて、息もピッタリ、テンションもピーク!!

〝語れる〟部分が大きく広がった今回のRPG

――これまでSNKのタイトルといえば格闘ゲームが主流でしたが、今回RPGというジャンルを制作するということがサウンドの仕事に与えた影響はどんなものでしたか？

「まず〝語る〟ことができたということかな。これが一番大きい。サウンドの仕事というのは元来語るべきものであると思うんです。これまでもキャラについて精一杯語ってきたつもりですが、やはり感情面ということになると表現しきれない部分がありました。格闘ゲームはどうしても闘いに付随する感情が中心になってしまい、ある意味かたよりが出ます。が、RPGではそれ以外の部分まで表現できる。これが一番大きいですね」

音楽の中でもこれまで少なかった感情を表現

――それでは世界観も大きく変化したのではないですか？

「いや、基本的には本来（前作までのシリーズの中に）存在してると思われる背景を描いていると思います。バックボーンが浮かび上がってきたっていうか…僕はそういうふうに解釈していますよ」

――それでは変化したというより…。

「サムライシリーズの基本に流れるものは変えずに、表現する範囲が広がったという方が適切ですね」

――実作業の中で最も苦労されたところはどこですか？



Song Of Fighters'95収録時。ずらり並んだ豪華な顔ぶれ!!（本誌vol.5で紹介）



THE KING OF FIGHTERS'95
ARRANGE SOUND TRAX
SNK 新世界楽曲雑技団 CD:PCCB-00189¥2,500(税込)



橋本さとしさんとコング桑田さん。ココハ、ホントウニ、ニッポンナンデショウカ？



謎のボーカリスト〝KEN〟(RB餓狼伝説アレンジCD収録中、本誌4月号で紹介)。『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』のEDの曲を歌うというのだからますます注目!!

「まあ、アフレコは見ての通り大変です(笑)。キャスティング自体ものすごい数ですから。声優さんの人数がすごく多いように感じますけど、これでも実際の役の数と比べると半分くらい。それでも日程調整など大変でした」

——今回のキャスティングを見ていると、東京録音なんかで特に感じるのですが、本職の声優さんが多いですよね。それはやはりRPGで、セリフが多いということを意識されたのでしょうか？

「いや、それはないです。もともとこのプロジェクトが動きはじめた時にまず念頭に置いたのは、オリジナルのキャスティングを活かすということだったんです。やはりサムライシリーズということで、ひとつの流れがありますから」

——それは音楽に関してもいえることでしょうか？

「そうですね。世界観と同様、全体的に前作までの雰囲気というか流れを受け継いでいます。特に戦闘シーンなどは、これまでで作り上げてきた、サムライシリーズ独特の雰囲気が楽しめると思います。そして、さっきもお話ししたように、それぞれのキャラクターの今まで表現されなかった部分も描いているつもりなので、そのあたりも聴いていただければと思っています」

キャラに対するユーザーの期待や思いは裏切れない

——それからもうひとつ感じたのですが、これまでたくさんの役を重複していた声優さんが、1キャラとか多くても2キャラしかやってらっしゃらないですよね。それはやはりセリフの量などからくるものなのでしょうか？

「そうですね。特にプレイキャラクターともなると、セリフの量はかなりのものですし(A4判で、厚さは1.5cmくらい！)、会話などで同一の声優さんのやりとりがなるべく少ない方がいいんです。

今回声優さんには、一つの役を演じるということだけに集中してもらいたかったですから…」

——プレイキャラそれぞれの曲やボイスについてはいかがですか？

「やはりキャラクターそのものに深く関わる部分ということになると、これまでのRPGと違い、すでに受け手であるみなさんの中にイメージや感情がある程度でき上がっていますよね。それらをすべてくつがえすのは、ユーザーのみなさんが抱いてきた思いや期待を裏切ることになる。それはできません。

まあ、遊びのレベルでは、ちょっと意表を突くようなところも見せていますが、これは決してキャラクター本来の魅力を損なうような種類のものではないので、ぜひ楽しみにして欲しいですね」

EDの曲は必ずクリアしてから聴くべし!!

——本作品に関して、サウンドチームとしての〝売り〟は何ですか？

「そりゃやっぱり、〝豪華なキャスティング〟でしょう！TTB(大阪テレビタレントビューロー)はじめ、いろんな方々に出演してもらって…まだ全部は公表できないんですけどね…。そして音楽に関しては、只今我々が総力を結集して作っておりますのでご期待下さい。ただ、私たちは音楽そのものの豪華さを追及しているわけではありません。あくまでもゲームタイトルの中で、必要な時に必要な部分を語っていくという観点で制作していますので、そのあたりを受け止めていただければ嬉しいです。あとは…やっぱりKENさんが歌う主題歌でしょう。いい曲ですよ」

——もう曲の方はできあがっているんですか？

「曲も歌詞もできてます。これはエンディングで流れるもので、ひとつの物語が終焉を迎えた時に、それを回想してそこにとどまるというものではなく、さあここからさらに広がっていこうという前向きな感じの曲です。本作はネオジオCDですから単発でも聴けますが、ぜひクリアするまで待ってて欲しい」

——やっぱりクリアした時の気持ちで聴くのと、ただ聴くのとでは違うでしょうからね。

「絶対違います。クリアした時に聴いた方がおトクです！だからまずクリアしてから聴くこと！(笑)」

——はいっ！　頑張ります!!(笑)。

NF主催でネオジオギャルズコンサート!?

——最後に、今後の展開などちらっと小耳に挟ませていただけませんか？

「うーん…今後はねぇ…どうしようかねぇ…。まだ何にも決まってないんですよ、本当に…。

あ、わかったっ！　ネオジオフリーク主催で〝ネオジオギャルズコンサート〟!!(笑)」

——えっ!?　主催ですか？

「というのは冗談にしても、またみんなで集まって何かやりたいですね…」

——その時はまたぜひ取材させて下さい。

本日はお忙しい中、どうも有り難うございました。



REAL BOUT餓狼伝説ARRANGE SOUND TRAX SNK 新世界楽曲雑技団
CD:PCCB-00207¥2,500(税込)



1995年9月、スロヴァキア。新世界管弦楽団による演奏に、感動した方も多かったはずだ(本誌vol.7で紹介)



餓狼伝説 SYMPHONIC SOUND TRAX 演奏：新世界管弦楽団 CD：PCCB-00197 ¥2,500(税込)



侍魂 SYMPHONIC SOUNDTRAX 演奏：新世界管弦楽団 CD：PCCB-00198 ¥2,500(税込)

リョウ・サカザキ、覇王丸声優

臼井雅基（うすいまさき）インタビュー

プロフィール

誕生日：1964年10月8日
出身地：奈良県
血液型：A型
趣味：バンド活動（ギター）、スキー、映画鑑賞
資格：普通自動車免許
所属：大阪テレビタレントビューロー（28期・キャリア7年）
声優：SNKゲームキャラクター声優
リョウ・サカザキ（『龍虎の拳』『龍虎の拳2』『餓狼伝説SP』『KOF'94』『KOF'95』『ART OF FIGHTING龍虎の拳 外伝』）
ジョン・クローリー（『龍虎の拳』『龍虎の拳2』）
覇王丸（『サムライスピリッツ』『真サムライスピリッツ』『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』）
服部半蔵、黒子（『サムライスピリッツ』）
アースクェイク（『サムライスピリッツ』『真サムライスピリッツ』）
大門五郎（『KOF'94』『KOF'95』）
TV：ニュース番組／ニュースキャスター（OCCN）
宇治のロマン／ナレーション（KBS）
西川きよしのおおさか探検／ナレーション（TVO）
OTHERS：CMナレーション
イベント司会
コンサート影アナ



リョウや覇王丸を思わせる爽やかな声と歯切れよい語り口

リョウ・サカザキに覇王丸といえばこの人、臼井雅基さん。『どうして今までインタビューしなかったのか？』と思ってしまうほど、ネオジオゲームをプレイする私たちにとっては、もうおなじみの声優さん。キャラクターへの思い、アフレコでの苦労話から最近の趣味の話まで、いろいろ聞き出して参りましたヨ!!

〝これなら俺にもできそうだ〟思い込んだが運のつき!?

――まず、この世界に入られたきっかけを教えて下さい。

「大学の時には芝居をやっていました。で、4年生ともなると、まわりの友達も就職活動するわけですよ。僕もわりとやった方なんですけど、やっぱり心のどこかで〝あまり普通のサラリーマンになりたくないな〟というのがあったんです。その時たまたまある録音スタジオで、ミキサーのアルバイトをしていたんです。

それで、その録音スタジオというのが、ナレーションやコマーシャルなどを録ることが多いスタジオで、現在の同業者に当たる人たちがたくさん出入りしていました。

このままここに就職するのもいいかな…なんてことを考えながら、出入りする人たちを見ているうちに、〝これぐらいなら俺にもできそうだな〟と、恐れ多くも思ってしまいまして（笑）、そんな時、事務所の大先輩である津田英治さんに『やってみないか？』と、声をかけていただいて、その気になってしまったのが運のつき（笑）。TTC（大阪テレビタレントセンター）に入って、勉強をはじめたというわけなんです」

――それでTTBに入られて、ナレーションなどのお仕事を中心にやってこられたわけですね。

「そうですね。もともとそんなに表に出る局アナのような仕事には興味なかったんです。で、津田さんや他の先輩方がいろいろやっておられるのを目にしまして、『ああ、こういう世界もあるのか』と、影的な存在かも知れないけれど、マイペースで着々とやっていく姿にあこがれましたね」





文字を意識して苦労した初めてのかけ声録音

――それでSNKのキャラクターボイスをやられるようになるわけですけど、そのへんのきっかけは？

「えーっと…あれはいつでしたか、ずい分前ですね。生駒治美（2人はTTCの同期）と2人で録音にいったのを覚えています。たしか、平成4年の4月だったと思います」

――『龍虎の拳』ですか？

「いや、龍虎よりも前でした。もう作品名や細かいセリフは覚えていません。ただ、初めてということで、〝えい！〟〝やあ！〟〝ぐあっ！〟などといったかけ声関係が、慣れていないものですから、どうしても台本に書いてある字にとらわれてしまって、苦労したことは覚えています。でもあれは1回やってしまうとある程度つかめるというか度胸がすわるという感じで、2回目からはぐっと楽になりました」



リョウ・サカザキ／『龍虎の拳２』
©SNK1994

ニュアンスをうまく出すには相手との距離感が重要!!

――臼井さんは、担当されたネオジオキャラ数がとても多いのですが、アフレコされるに当たっていつも気にしていることは何ですか？

「やっぱり演じる側として、まずキャラクターそのものをつかみたい。それにはやっぱり目で見た〝絵〟がもっとも有効ですね。顔や体格などといったような。

そして次に、第二者にセリフを投げるという段階になると、相手がどのあたりにいるのかという距離感がまず重要になってきます。遠くにいれば声を張るし、近ければ普通の大きさでという具合に、同じセリフでもニュアンスがまったく変わってきますから。

そして、そのセリフをしゃべる状況を、キャラクターがどのように受け止めているのかということが次にきます。怒りを覚えているのか、悲しんでいるのか…。台本に書いていないことってあるんですよ。それをイメージによって自分の中で作り上げていかないといけないんです」

『龍虎の拳 外伝』ではコミカルなリョウがGOOD

――臼井さんといえばやはり、リョウ・サカザキと覇王丸という2大タイトルの主役を演じられていることがまず大きいと思うのですが、まず、リョウ・サカザキについて聞かせてください。ご自分にとってリョウというキャラクターは、やはり友達のような位置づけなのでしょうか？

「いや、もうそういう時期は通り過ぎましたね。リョウは一番つき合いが長いキャラクターですし。今はもう〝分身〟という感じです。

が、実は〝リョウはこんなやつなんだ〟と、はっきり感じられるようになったのは、わりと最近になってなんです。

というのは、声を入れる時というのは、まだキャラの動きなんかも見られないので、はじめはなかなかキャラクターの性格などを実感としてつかめないんですよ。それがビデオやCDなどを含めて回を重ねるうちに、だんだんと細かいところまでつかめていくんです」

――それではシリーズ最新作の『ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝』に関してはいかがでしたか？

「まず、今回リョウは主役ではなくなりましたが、あまりそういうことは気にしていないというか、こだわっていませんね。むしろ、〝名脇役〟という位置づけで、これまでとは違うリョウ・サカザキを演じようと思いました。

前までは主役ということもあってか、ただ2枚目で強く て…というところが全面に出されていましたが、今回はコミカルな部分が大きく出ているので、実は嬉しかったりしています。結構自分と似ている部分でもあるのかなぁ…な

バンドを楽しむ

「趣味はやっぱり音楽でしょうかね。高校生の時にギターをはじめて以来、何らかの形で続けています」と語る臼井さん。現在はどんな活動を？

「今は3人編成の社会人バンドでベースを担当しています。3人って少ないように感じますけど、好きなんですよこれが。手抜きできないから大変なところも多いですけど、この人数でしかできない空間の使い方がありますからね。

バンド名はまだ決まっていないんで、広く募集してもいいかな…なんて（笑）。

主にやっているのはインストゥルメンタルのジャズフュージョン。今はチック・コリアの『スペイン』とか、もともとはジェームズ・ブラウンのバックバンド、JB'Sやジャコパスがやったので有名な曲『チキン』をやってます」

ライブ活動の方は？

「まだ具体的には決まっていませんが、友達の紹介で、スチールドラム（トリニダード・トバコの民族楽器）というう打楽器をやっている人のサポートをしていまして、そちらの方はギターでなんですけどね。もう2年くらいになるでしょうか…そっちでパーカッションフェスティバルに出たりすることはありますけど。

それから、東三国の某居酒屋で、月1回ぐらい演奏していました。アコースティックギターとスチールドラムというシンプルな編成で。

ゲームキャラクターボイスをやっている時の僕とはまた全然違った顔になっていますので、機会があったら観て下さい。…結構ね、演奏している時って入り込んでるんですよ（笑）」





なるほど、このジャズベースで月2回、バンド練習しているわけですね

本人いわく「何の楽器をやるかということに関してはあまりこだわりはありません。ただ、グルーヴする音楽をやっていきたいだけなんです」と…。うなずける、本当に音楽好きなんですネ。

んて（笑）。
　個人的には、リョウをもっと人間臭いキャラクターにしたいというか、本音の部分を出していきたいと思っています」

RPGでの覇王丸は必見！これまでとは違う彼に会える

——次に覇王丸に関してお聞きしたいのですが…。

「RPGの収録をつい最近やったんですが、やっぱりこれまでの格闘ものとは違いますねぇ…。これまでの破天荒で、熱血漢で、バンカラで、男っぽくて…というイメージから一歩進んで、もっと人間味あふれる、〝泣きの部分〟とか〝好きな女性に弱い部分〟というところがたくさん出てきましたね。



　特に今回のRPGでは、実際に他の声優さんと一緒に収録したわけではないですけど、台本上では他のキャラとの会話が多く出てきています。そんな他人とのかけ合いの中で、人間（キャラクター）が見えてきて、印象も変化していったんですよ」

——それではRPGにおいて、苦労したのはどんなところでしたか？

「まず〝覇王丸はこういうスタイルで、自分でこれまでこうやってきたんだ〟という型が自分の中にあるわけですよ。だから、どうしてものっけからその型にはめて覇王丸を演じようとしてしまったんです。
　ディレクターからはかなり指示を受けましたね。これまでやってきたゲームの声では、覇王丸はいきなり闘っていて、ハイテンションなんですよ。でも今回はそこにいくまでのストーリーがあるわけです。だからはじめは静かで、戦闘に向かって徐々にテンションを上げていかないといけなかったんです」

——これまで長くやってきたキャラだけに…というのがあったんでしょうか？

「そうですね。だから逆に、〝これから覇王丸を作り上げるんだ〟という気持ちで取り組むようにしました。つまり、これまでの彼は彼としてあって、もっと細かい〝人間としての覇王丸〟は、このRPG録音の第一声からスタートするんだ、と自分にいいかせたんです。〝もっともっとソフトな覇王丸がいてもいいんじゃないか〟〝優しい覇王丸がいてもいいじゃないか〟と。
　もちろんクライマックスでは、今までどおりのギンギンな覇王丸になっています。それを〝山〟とするなら、今回新たに加わったのは、さしずめ〝谷〟の部分というところでしょうね」

——そうやって今回いろんな覇王丸を演じられたわけですが、一番気に入っているのはどの部分ですか？

「やっぱりいわゆる〝泣き〟の部分ですね。新鮮というか…やっぱり人間強がってばかりじゃだめだな、と感じました。
　だからゲームをプレイなさるみなさんには、その〝泣き〟の部分をはじめ、今までお見せできなかった覇王丸のいろんな表情をぜひ見て欲しいですね」



覇王丸／「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」　©SNK・フジテレビ・ASATSU

インパクト度ナンバーワン!!アースクェイク

——それではこの2人から少し離れて、これまでおやりになってきたキャラボイス全部の中で、特に印象に残っているものは何ですか？

「リョウや覇王丸は、比較的地声に近い感じなんですが、確かに声をまったく変えて演じた方が、面白い部分は大きいとは思います。自分とかけ離れていますし、〝変身願望〟とまではいかなくても、それに近い気持ちで。〝まさか誰も俺やとは思わんやろ〟って（笑）。多分それは、お芝居なんかにも共通する部分なのではないでしょうか。
　そういう意味で思い出深いのは、アースクェイクですね。〝憎めない悪いやつ〟という感じで、かなり主役級のキャラクターとはかけ離れているんですが（笑）。大食漢であるところや、ちょっと気持ち悪いところなんかは、学生時代に芝居をやった経験を活かすことができましたから、結構感じが出たと思います。
　それにわりとそういう〝悪漢〟とか〝巨漢〟というキャラクターは好きなんです。僕本人はいい人なんですけどね（笑）」



頑丈そうな今の担当キャラ今度は病弱系も…（笑）

——今後挑戦してみたい役ってありますか？

「そうですね…、まず僕のこれまでやってきたキャラクターを考えてみると、肉体派が多くて、どれもこれも病気しそうにないキャラクターばかりなんですよ（笑）。風邪さえひきそうにない!!」

——そういえばそうですね。

「ええ、だからこう〝守って

あげたい〝系のキャラクターもいいかな…なんて思います。

例えば右京のような病弱系キャラや、武道は強くないけれど、超能力が強い系とかね（笑）。『バビル2世』みたいな…（笑）。

あと、とんでもない悪役もいいですね。殺しても殺しても死なないような、死んだと思ったのにまた現れる！　みたいな（笑）」

ゲームセンターで思わず自分の分身を応援

——話は変わりますが、臼井さんはゲームはおやりになる方ですか？

「あまり家ではやりませんね。通りかかったゲームセンターで、どんなものがはやっているのかな…と、見にいくことはたまにありますけど。

でもやっぱり、少年たちがサムライシリーズなんかをやっていて、自分の声が聞こえてきたら、思わず上からのぞきこんで応援してしまいます（笑）。そのうちRPGも含めて、自分が担当したキャラクターで、一通りプレイしてみようと思っています…」

——でも臼井さんは、担当なさったキャラ数がとても多いから大変そうですね。

「いやいやいや…（笑）」





もっとも影響を受けた音楽家マイルス・デイビス

——またまた話は変わるのですが、ウワサによると、臼井さんは音楽がお好きだとか…。

「ええ、そうなんです。ジャンルとしてはジャズフュージョンが好きですね」

——好きなミュージシャンは誰ですか？

「やっぱりマイルス・デイビスでしょう。人間的な面も含めて影響を受けました。自叙伝は上下巻とも買って読みましたよ。迫力を感じますね。精神的に強くなれるっていうか…負けず嫌いの僕にはまさにぴったりの書です（笑）。

それから、彼のバックバンドのメンバーも超一流なんですよ。ベースのマーカス・ミラーやギターのジョン・スコフィールドなど、挙げ出したらきりがないくらいです。やっぱり、マイルスを中心としたニューヨーク系のあのへんのシーンが一番好きですね。

そういえば、この前ネオジオフリーク読んでて、びっくりしましたよ！　あれ『龍虎の拳　外伝アレンジCD』すごいメンバーで作ってましたねぇ…。

ゲームミュージックっていうと、昔はわりと偏見があったんですけど、自分が参加させてもらっているタイトルのボイスサンプル集なんかをいただいて聴くと、カッコいい曲入ってるんですよね！　変わってきましたねぇ、最近は」

——それでは最後に読者のみなさんにひとこと…。

「これからもアテレコ、吹き替え、ナレーションなど、表には出ずとも、知る人ぞ知る的な仕事に力を注いでいきたいです。暑いところ、寒いところ、どこでもいきますので、応援よろしくお願いします。楽しいお便り待ってます!!」



ファンレターの宛先
〒112東京都文京区水道2-13-12　SKビル202
㈱芸文社分室　ネオジオフリーク編集部
「臼井雅基ファンレター」係

クルマを楽しむ

「先日初めてマイカーを手に入れまして、最近はそっちの方に熱中しています。前から欲しい欲しいと思っていまして、念願かなって…という感じでしょうか。あ、でもそんな大した車じゃないですよ、ごく普通の国産のスポーツタイプです。

運転すると、世界観が変わりますよ、あれは（笑）。何より自分の足で動けるということが魅力ですね。

運転には3～4年ブランクがありましたから、はじめはやっぱりちょっと怖かったですけど、わりとすぐ慣れましたよ。

僕、結構凝り性なんですよ。楽器にしても、一生懸命微調整したり、クリーナー買ってきて磨いたり…。車の場合はまず洗車から入りますね。2週間に1回は洗ってワックスかけてます。新車というせいかもしれませんけど。カー雑誌はもちろん、カーショップにはしょっちゅう出入りして…いけば2時間は絶対いる…（笑）。それで、小物を買ってきては車にとりつけるも、自分の車の装備には合わないものだったりという、悲喜こもごもがあるんです…（笑）。

晴れた日にはドライブします。安全運転ですよ、もちろん。でも根がせっかちですからねぇ…（笑）。ちょっと道路がすいてて、横からピュッと抜かされたりすると、どっかが〝プチ〟っと切れるんですよ（笑）。短気で負けず嫌いでいいかっこしいなんですよ、はっきりいって（笑）。でもそこで怒って事故なんか起こしたら元も子もないですからね、ぐっとガマンします」

気をつけて下さいね。



今これに夢中。ピッカピカの新車の輝きから、その熱中ぶりが伺える

真説サムライスピリッツ 武士道烈伝™



©SNK・フジテレビ・ASATSU

SNK	RPG	容量未定

MVS	――	カセット	――	CD	7月26日発売予定 8,800円

続報!!

ネオジオフリークならではの最新情報を一挙大公開!!

発売までいよいよ秒読み段階に入ってきた『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』。6月号で続報をお伝えしてから早くも1ヵ月。読者のもっと知りたい！という熱い要望を受けて、今月はさらにくわしい情報をお伝えしよう。

サムライワールドを演出する壮大かつ華麗なストーリー

平均プレイ時間は50時間！これが本当の超大作だ!!

Vol．6でも紹介したがこのゲームは、邪天降臨之章からはじめることもできるし、妖花慟哭之章からはじめることもできるかなり自由なシステムを採用している。

通常のRPG1作の平均プレイ時間は約30時間なのだが、なんと、このゲームの場合は、邪天降臨之章が20時間程度、妖花慟哭之章は30時間程度の合計50時間の超大作！

現在はバランス調整中なのでまだ決定というわけではないが、今までのRPGの想像を越えたゲームになることは間違いなさそうだ。



覇王丸、幻十郎の共通イベント写真だ。和尚の下で修行する2人だが、つねに一触即発の状態



2人をなだめる和尚だが、結局幻十郎は出ていってしまう

※この記事の内容及び画面写真は開発中のものです。

イベント盛りだくさん!!
新しい設定も明らかに!

このゲームも他のRPGと同じように、歩いてフィールド上を移動するが基本だが、遠距離の移動には、船を使って移動することになる。

プレイヤー自身が船を操ることができるわけではなく、お金を払ったりして乗り込めば、目的地まで自動で運んでくれるというものだ。こいつは楽チンだね！

航路は限定されているので、乗り継がなければならないが、北は北海道から、南は九州まで、日本中を旅することができる。

妖花慟哭之章では、なんと外国も冒険することができる。旅する国は、パリ、北京、サンフランシスコ、グリーンヘル（チャムチャムの母国）の4ヵ国。

外国人のキャラクターには、シナリオの展開により出会う場所が異なるらしく、日本国内で出会うこともあれば、外国で出会う場合もあるようだ。

外国では、今まで語られなかった細かい設定が明らかになるらしいぞ。

外国には船でいくと思われるかもしれないが、実は船では海外へいくことはできない。

イベントの中で異次元へ飛されしまい、ダンジョンの中をくぐり抜けると、そこはパリだった…。というような感じだ。

言葉はなぜか通じるようなので、ドンドン話かけて情報を得よう。

日本に戻ってくるには、さらにイベントをクリアしなければならない。そう簡単には帰れないようなのでガンバって欲しい。

一体どのような試練が主人公たちを待っているのか…。



父の死をまのあたりにするナコルル…。この時、悲壮な決意を胸にする



戦士の証であるチチウシを手にし、大自然の声にみちびかれるようにして旅立つ…



ここはチャムチャムの故郷、グリーンヘル。村の守り神「四柱神」の様子を見にきたチャムチャム



天草との運命的な対決、そしてタムタムも登場する。ここからチャムチャムの旅がはじまるのだ

意味深な場所もあったりして
サブイベントもたっぷり!

旅を続けて色々な町に寄ると、あちこちでサブイベントが体験できるんだ。

ここでは代表的なサブイベントの名所（観光じゃないのが残念）をいくつか紹介していこう!!

●まず遊廓…。よい子のみんなとは縁遠い場所かもしれないけど、〝サムライ〟とは因縁深い場所だ。ムフフなことが待っているのかな…♡

●それから賭場（丁半博打）。幻十郎にはとても似合う、っていうか、彼のスミカみたいな場所だけどね。ナコルルやリムルル、チャムチャムといった清純派やお子様たちには似合わない気もする。彼女たちもそこで遊ぶことができるのだろうか？　また覇王丸も性格的にバクチには向いてない気がするなぁ（みんな、怒りっぽいから、どのキャラも向いてない!?　という話もあるけど…）。

●見せ物小屋はその名の通り、楽しいアトラクションをいくつか見せてくれるぞ。

仲間に千両狂死郎が参加していると、飛び入りで何か披露してしてくれるかも…？

●最後は、庶民の楽しみ、心の洗濯で有名な（？）温泉＆銭湯（もちろんお約束もあるみたい♡　ムフフ…）。

今のところは、何をする場所かは秘密らしい（風呂に入るのは間違いないと思うが）けど、もしかしたらとてつもなく重要なイベントがあるかもしれない…？

サムライならではのシステム&グラフィック!

怒りシステムや鍔迫り合いも!!

戦闘は一般的なターン制ではなく、キャラの素早さによって攻撃の優先順序が決まっていく。素早さに大きな差があれば、相手が1回攻撃する間にこちらが2回攻撃することも可能だ。

基本的に、素早さの数値は忍者などのキャラクターが高く、パワー系のキャラクターは低く設定されている。

しかし、アイテムの中には素早さを上げるものなど色々なパラメーターを上げるものもあるそうなので、うまく戦闘に役立てれば、パワーがあって素早いキャラクターを育てることもできるかも!?

怒りシステム

怒りシステムは格闘ゲームと同じく、ダメージを与えられたり、特定のボタンを押し続けることによってためることができる。

効果も格闘の方のシステムと同じく、最終奥義や攻撃力の上昇に関係がある。

変な話だけど、やっぱり怒り状態だと、頭の先から足の先まで真っ赤になるんだろうか?

早く画面上で動いているところを見てみたい。

鍔迫り合い

格闘版でもおなじみの鍔迫り合いも、もちろんあるぞ。

鍔迫り合いに勝つと、武器を飛ばすことはできないが、相手に追加ダメージを与えることができる。

鍔迫り合いで勝利する条件はただ一つ! ボタンを連射しまくるのだー!!

鍔迫り合いで勝利することができれば、その戦闘はかなり楽になるはず。



これはカルフォートの奥義「プラズマクロスブレード」だ。その威力はいかに…



ナコルルが回復系の奥義を使用中。大自然に祈りをささげると、光の玉がパーティーをつつむ

キャラごとに設定されたさまざまな奥義!!

今回、通常のRPGにある「魔法」という概念は「奥義」という数々の必殺技&特技の中に含まれることになった。

奥義は特殊なものをのぞいてキャラクターによって使うものが異なるので、選んだキャラクターによってさまざまな奥義を習得していく。

奥義を習得する条件はいくつかあり、レベルが上がることによって自然に覚えるものもあれば、修業することによって覚える奥義も存在する。

また奥義によっては気力、怒りゲージなどの複数の条件が重なることによって、初めて繰り出すことができる奥義もあるようだ。

奥義の種類には、斬られた瞬間に斬り返す技や、複数の敵に一度にダメージを与える攻撃系の奥義を中心に、回復系の奥義なども存在し、これらの奥義があれば楽に旅を進めることができそうだ。

しかし、回復奥義をもたないキャラクターの場合には、町の道具屋などで買える回復アイテム(食べ物や薬の類い)などがかなり重要になりそう。

キャラごとの基本属性

また各キャラクターには、基本属性(火、水、風などではないかと予想される)というものが設定されているようだ。

この基本属性は、敵にも設定されているので、これによって敵との相性などが発生して、戦闘に大きな影響をもたらすことになる。

また、奥義などにも関係が深いパラメーターのようで、主人公たちはそれぞれ違う属性をもっている。

大迫力の戦闘グラフィック!!
背景だって見逃せないゾ

戦闘シーンは、昨年発表されたものから大幅にパワーアップされているぞ。

写真を見てもらえば分かるように、戦闘画面は約2画面分に拡大され、プレイヤーは左右にスクロールするフィールドの中を自在に動きまわれるようになった。

この変更は、格闘版と比べても見劣りしない迫力の戦闘シーンを楽しめるようにするためだという。敵の中に斬り込んでいって必殺技！　といったアクション性を重視したシステムなのだ。

格闘ゲーム並の大きなキャラクターたちが、バトルの流れによって2画面分のフィールドを移動するさまは、まさにド迫力!!　また、戦闘中には、スクロールさせることで、つねに敵のフォーメーション等を確認することができるぞ。

プレイヤー側は最大で3人＋α（パピィ、ママハハ、シクルゥ、パクパク)、敵は5体以上現れて闘うことになる。

さらに画面の半分を占めるデカイ奴のいるというのだから戦闘画面が大きいのも当たり前だね。

背景もびっしりと描きこまれ、格闘版のサムライワールドそのままの美しさ。

RPGの常識を越えた武士道烈伝で早く遊びたいぜ！



覇王丸、ナコルル、ガルフォードのパーティーが敵と遭遇！



行動可能なキャラから順番に、アクションをとる



敵に向かって突進した覇王丸、いよいよ攻撃範囲に入ったぞー

おなじみのポーズで斬りつける！これらの動きが、戦闘中の一連の流れだ



キャラをサポートしてくれる施設もバッチリあるゾ!

RPGではお馴染みの武器&防具。

防具は普通のRPG同様に売買ができるようだが、サムスピシリーズには〝ひと振りの刀に己を託す〟という基本精神があるため、武器は基本的には持ち代えることはできない（覇王丸は最初から河豚毒を、ナコルルはチチウシを持っている）。

防具は専用防具などが用意されているので、こちらは頻繁に装備を変えることになりそうだ。

ただし、各キャラクターには専用のコスチュームがあるので、ほとんどの防具が中に着込む物になる（鎧や兜を装備しているナコルルは見たくないよね。えっ！ 見てみたい？ これは失礼しました）。

その他にも、お遊び的要素が強いが、呉服屋で新しい着物を買うこともできる。どういった効果があるかはヒミツ。

〈鍛冶屋（かじや）〉

武器を変更することができないこのゲームでは、このゲームの目的を達成するために、鍛冶屋が非常に重要な役割を担っている。

それは、武器を鍛えてもらい攻撃力の数値を上昇させたり、武器に火や風といった属性を持たせることもできるのだ。

具体的には、属性の相性が悪い敵との戦闘の前に、鍛冶屋で武器の属性を変えておけば、戦闘が楽になるというわけだ。

ただし、属性の変更にはアイテムが必要になるらしいぞ。



この時点では気付かないが、老学者の世話をしている「お希」とも出会う

〈修業場〉

この世界には、剣の腕を磨いたり、奥義を習得するための修業場があちこちの町に設置されている。

別に修業場には寄らなくてもゲームの進行に支障をきたすわけではないが、旅を楽に進めるためには必ず立ち寄って欲しい。

基本的に、修業は戦闘をすることになっている（他の修業もあり）。しかし、修業場で敗北しても、死んでしまったりすることはないので安心して（？）修業に励んで欲しいぞ。

ちなみに修業場の案内役には、黒子の親友（？）のグレ子（灰色のコスチュームを着ている）が登場するという情報も入手！ う～ん、どんな声で何をしゃべるのか、気になるなぁ。



老学者の庵で「究極の花」についての情報を聞く右京

セーブは黒子に お・ま・か・せ♡

サムライシリーズの影の人気者「黒子」。

今回は名前の通り、陰から主人公たちを手助けしてくれる。

黒子は色々な町に出没し、主人公たちの旅の記録をしてくれるのだ。つまり、セーブをしてくれるってわけ（ゴメン、まわりくどかったね）。

武士道烈伝はとても長い時間がかかる大作なので、みんな何回も黒子のお世話になると思うゾ。

黒子に話しかけると「休みたいのか？」なんて話してくれるそうな。楽しみ！

黒子といえば飛脚のことが気になるけど、どうやら『斬紅郎無双剣』で行方不明になっていた飛脚もRPGでは復活の予定。

どういうふうに登場してくれるか、気になるところだ。

人気キャラクター総出演！ 魅惑のマルチエンディング!!

パーティーキャラも決定選択肢はいろいろ!!

先月の情報で、使用できる主人公キャラクターを紹介したが、今回は、その主人公キャラをサポートするパーティーキャラも確定したので大公開してしまおう。

このゲームでは、自分で選んだキャラが完全な主人公になるため、パーティーキャラはあくまでもサポート役にまわるようだ（イベントに関係するキャラクターも存在するが）。

その結果、選んだキャラクターによって物語の印象がガラッと変わるようだ。

邪天降臨之章では、スタート地点はキャラによって違うが、妖花慟哭之章では、ストーリーの関係で全員出雲に集合し、そこからのスタートになる模様。

最初は1人でスタートするわけだが、ある町に存在している『サムライ酒場』で仲間を選択することができる（1度、仲間を選択すると変更はできないので、慎重に選んでね）。

しかし、仲間に選ばれなかったキャラクターも、それぞれ冒険を続けているために、旅を進めていくうちに色々な場所で出会うことになるようだ（もちろんイベントにも関係してくる予定）。

邪天降臨之章では、主人公を決めたのち、パーティーキャラ6人から2人を選び、3人パーティーでスタートすることになる。

また妖花慟哭之章では、同じく主人公を決めたのち、パーティーキャラの中から1人を選び2人パーティーとしてスタートすることになるが、物語が進んでいくと、その後は3人で行動をすることになる（組み合わせは76通り）。

でも、一匹狼の幻十郎を主人公に選ぶと、基本的には仲間と行動をともにすることはないらしい（組み合わせは31通り）。パーティーに加わってくれる仲間がいないので、プレイ時間はどのキャラクターよりも長くなってしまうぞ（当初は、カエル君がついてくる予定だったが、残念ながらこれはなくなってしまったようだ）。

右京を主人公に選んだ場合のみ、幻十郎がパーティーに参加できる。どんな旅になるのだろうか!?



月山にある、半蔵の修行場。天草が半蔵の肉体を乗っ取るところからはじまる



息子の身体を奪われた半蔵は、天草を追う。カルフォードの正義の魂に火がついたー



五條大橋での戦闘。パーティーのメンバーは、覇王丸、狂死郎、そして右京だ



浜辺にて、孤独な闘いを続ける幻十郎。パートナーのいない幻十郎にとって、序盤は試練だ

〈プレイヤーキャラ〉

ガルフォード



〈パーティーキャラ〉

覇王丸、ナコルル、橘右京、チャムチャム、シャルロット、リムルル

〈プレイヤーキャラ〉

ナコルル



〈パーティーキャラ〉

覇王丸、ガルフォード、橘右京、チャムチャム、シャルロット、リムルル

〈プレイヤーキャラ〉

覇王丸（はおうまる）



〈パーティーキャラ〉

ナコルル、ガルフォード、シャルロット、リムルル、橘右京、千両狂死郎

〈プレイヤーキャラ〉

牙神幻十郎（きばがみげんじゅうろう）



〈パーティーキャラ〉

パートナーなし

〈プレイヤーキャラ〉

チャムチャム



〈パーティーキャラ〉

覇王丸、ナコルル、ガルフォード、シャルロット、リムルル、千両狂死郎

〈プレイヤーキャラ〉

橘右京（たちばなうきょう）



〈パーティーキャラ〉

覇王丸、ナコルル、ガルフォード、チャムチャム、シャルロット、牙神幻十郎

ゲストキャラも多数登場！　あの人の過去が今…

王虎と彼の息子である大虎（大酒飲みの暴れん坊じゃないよ）やチャムチャムのコスチュームを作ってくれた親友のチョナチョナ、ナインハルト・ズィーガーの妻であるビクトリアなど、多数出演している。

これまで紹介してきた人の他にも、服部半蔵の息子である真蔵なども登場する。

真蔵は、ガルフォードのオープニングに深く関係しているので、あまり語られていなかったガルフォードの修業時代のエピソードが分かるぞ。ガルフォードファンの人たちにはスタート直後から楽しみが増えたね。

その他にも、必ず会えるとは限らないが、お静、お圭さんも登場する予定。

恋人のいないキャラクターにはつらいイベントかも知れないが、この他にも闘いの中で禁じられた（？）愛が芽生えるかもしれないぞ…。

さらに、ゲストとして歴史上の人物も多数登場する予定になっている。

どんな歴史上の人物が出演するかはまだ秘密だが、みんなが「アッ！」と驚く有名な出演者がいるかもしれないぞ。

もしかしたらジョーヒガシの、ひいひいひいお爺さんが出てくるかも…？

『私たちも忘れないで♡』動物キャラも元気です！

人間のキャラクターだけでなく、パピィ、ママハハ、シクルゥなどの動物たちも大活躍！　専用イベントも用意されているらしく、ファン感涙のママハハが、チチウシをもってくるシーンも収録されているようだ（ナコルルを主役に選んだ場合のみ）。

ナコルルは、ある場所にいくと、ママハハとシクルゥのどちらを連れていくか選択ができるようだ（しかも、途中で変更も可能！）。

動物キャラたちの活躍が、今から楽しみだね。



謎のオリジナルキャラ登場　ミヅキとの関係やいかに!?

今回登場するサブキャラクターの中で、最も重要な鍵を握っているのが、今回初登場となる、RPGのオリジナルキャラクター『疾風の鈴音』。

彼は、他のキャラとはまた異なる理由で妖花慟哭之章のボスキャラである羅将神ミヅキを目指している。

主人公を含めたキャラクターたちは、彼を仲間にしてミヅキを倒す旅を続けるようになる。

彼は『風使い』という特殊な能力を持っているので、他のキャラクターとは多少違った攻撃をするようだ（やはり風の力を使った攻撃がメインになりそう）。

彼の正体は謎に包まれているが、出雲の出身で帝の御庭番（影番）という話や、伊勢神宮や柳生の里とも深い関係があるという噂もある。

物語の最後の最後には正体が分かるらしいのだが…。

一体、彼とミヅキとの間には、どんな因縁があるのだろうか…？



真説サムライスピリッツ武士道烈伝 主要登場キャラ&一口メモ



天草四郎時貞

邪天降臨之章の大ボス。原作サムライスピリッツの設定に大幅に加筆し、壮大な物語に！



羅将神ミヅキ

妖花慟哭之章の大ボス。魔物キャラを演じるのは初めてという松本梨香さんが熱演！

疾風の鈴音

妖花慟哭之章でパーティーに参加する。打倒ミヅキを目指す寡黙な風使い。

時姫

美しき敵キャラ。その行動は謎である。邪天降臨之章に登場。

牛若姫

美しき敵キャラ。その行動は残忍である。邪天降臨之章に登場。

破怨

破壊的な強さを誇る敵キャラ。ミヅキの使い魔的存在。妖花慟哭之章に登場。

サンゼルマン伯爵

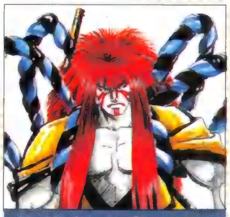
ミヅキの魔力に応じて、ヨーロッパを騒がす怪人。

アントワ王妃

魔物に囲まれたパリで舞踏会を催す王女。プレイヤーたちも招待される。

妖貴妃

北京の紫禁城を乗っ取った魔物。妖花慟哭之章に登場。



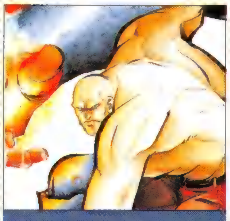
千両狂死郎

フツーじゃないけど本当はいい人。芝居小屋での公演も見られる。



花諷院和狆

陰陽師の流れを汲む花諷院派の術者。謎多きジジイ。



ナインハルト・ズィーガー

魔の浸食をくい止めるべく奮闘する戦士。本人もいい人だが、初登場の奥さんもいい人。



首斬り破沙羅

結婚初夜に新妻を斬られた怨みを原動力に蘇った魔人。かわいそうな人だが、今回は悪役。

大虎

初公開、王虎の息子。妖花慟哭之章に登場。

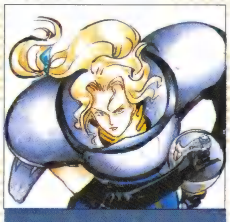
ホーリー

結界をはり、サンフランシスコを守っている老人。超古代文明の秘術を伝えている。



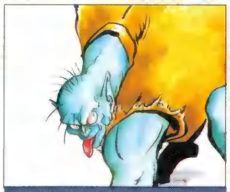
リムルル

姉ナコルルを慕う見習い巫女。氷の精霊の力を借りて、魔物退治を手伝うために姉のあとを追う。



シャルロット

フランスで起きた、謎の異変の原因を追ってきた強い女性キャラNo.1！



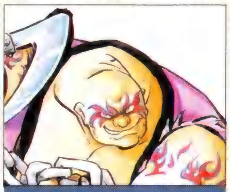
不知火幻庵

魔界に通じる不知火一族の末裔。間抜けな敵キャラとしての地位を確保しての出演。



花諷院骸羅

愛すべき大男。邪天降臨之章で登場。



アースクェイク

忍術を自分のためにしか使わない嫌われ者。5人の手下が、なぜ慕っているのかは謎。



チャムチャム

妖花慟哭之章に加え、邪天降臨之章でも主人公をつとめる密林のおてんば娘。

兄のタムタムがどうなってしまったかは、邪天降臨之章のデモイベントを参照のこと。



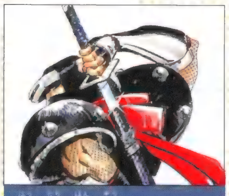
牙神幻十郎

冷酷な人斬り。覇王丸とは対照的な剣豪。動乱の世相に血が騒いだか、放浪の旅に出て魔物を斬る。が、決して正義や平和のためではないので、彼を選んでプレイする人は注意のこと。



柳生十兵衛

剣を愛し、剣客たちを愛する、厳しくも心優しい剣豪。渋く光る脇の演技に注目！



服部半蔵

息子、真蔵の身体を魔界から蘇った天草四郎時貞に奪われてしまった悲劇の父。



覇王丸

ご存じサムライスピリッツの本道をいくメインキャラ。

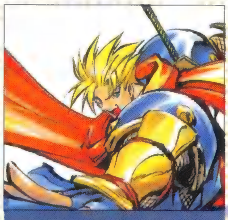
乱暴者に見えるが、実は学究肌なところもある。強くなりたいから強いヤツと闘うという行動原理はRPGでも不変。



ナコルル

サムライシリーズのアイドル。大自然の声を聴き、自然を守るために闘いの旅に出る。

邪天降臨之章では、父親も登場する。ママハハ、シクルゥの選択もできるぞ。



ガルフォード

忍者に憧れ、日本で修業を積んだアメリカン忍者。正義の実践のため、日夜がんばる「ガッツだぜ！」なヤツ。

故郷サンフランシスコでのイベントは必見。



橘　右京

居合いの達人。憧れの女性がいるのだが、不治の病を患っているため自ら身を引いた男。

その女性、圭に捧げる花を探して、諸国を放浪している。

※6人のプレイヤーキャラ以外のイラストは、『真サムライスピリッツ』『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』より





チョナチョナ

チャムチャム愛用のつけ耳、つけ尻尾、手袋を作ってくれたお友達。

ビクトリア

ズィーガーの妻。ドラッヘライヒの女王である。娘のステア王女も初登場。

千年比丘尼

熊野の山中に住んだと伝えられる八百比丘尼の長老。妖花慟哭之章に登場。

陰陽師頭領

京の呪縛界を牛耳っている陰陽師の頭目。邪天降臨之章に登場。

遊女

大阪の花街でプレイヤーを虜にする花魁。邪天降臨之章に登場。

お静

ご存じ、覇王丸の幼なじみ。

お圭

ご存じ、橘右京の想い人。

プランナーに聞く ここだけのお話

—今回、京編は容量の関係でカットされていますが、次回作は、魔都封滅之章をメインにした『2』が発売になるんでしょうか…？

「魔都封滅之章（前京都編）を入れた3章のゲームにしたかったのですが、物理的に容量の限界をこえてしまい未収録ということになってしまいました。ごめんなさい。

その代わりといってはなんですが、ここで重大発表を。

実は、真説サムライスピリッツ武士道烈伝の移植をサターン＆プレイステーションの両機種で進めています。

ただ、ネオジオCD版とは内容（シナリオ等）が異なる予定です。期待して待っていてください」

—新キャラなども多く、ネオジオ初のRPGということもあってグラフィックなども苦労されたんではないですか。

「今回、絵にはかなりの人数を投入して力をいれました。

開発のピーク時には絵描きが80人以上いたこともあります」

—今回、ゲームの中で、プランナーとして、やりたいことはどのぐらいできたんでしょうか？

「サムライRPGのプロデューサーとしては、考えられることのほぼ90％は実現しているかな。

ネオジオCDの物理的限界も既に見たし、これ以上のことはハードを分解して組み立て直す…。なんて領域に入っちゃいます（笑）。あるいは2枚組、3枚組とかね。

個人としては、やりたいことはまだまだあります。

CD-ROMの次には、DVDやネットワークの時代がきます。その次には映画やテレビなどの映像やデータ処理サービスとの融合がますます進むはずなんです。そうなった時の「ゲーム」の姿を色々とイメージしているところです。本業はテレビアニメの制作ですしね。もっともっと面白いもので遊べるようになると思いますよ。

このネオジオフリークを読んでいる読者の中には、作る側にまわっている人もいるかもしれませんけど。そうなると楽しく遊んでられないかも（笑）。

—今後、ネオジオCDで作ってみたいゲームの案などはありますでしょうか？

「今回、サブにまわったキャラクターの話も、いっぱい考えてあるんですよ。

だから、今回主役になれなかったキャラクターを使って、外伝のような話を作ってみたいですね。

例えば、今回のリムルルは、ナコルルが旅出ったあとを追って、旅に出る設定なんですが、その間のリムルルの行動や、その他のキャラクターの目に見えない行動を集めたストーリーは、ある程度作ってあるんです。

まぁ、いまのところはコメントのしようがない段階です。

その前に武士道烈伝で遊んでもらわなきゃ（笑）」

—最後に、読者のみなさんに一言お願いします。

「今までのゲームに不満がある人。日常生活に不満がある人。覇王丸のように生きたい人。幻十郎のように（ほどほどにね）生きたい人。ぜひ遊んでみてください。〝スピリッツ〟を感じる人には楽しんでもらえるはずです。

魔都封滅編のネオジオでの発売も、みなさんの要望次第で決まるかもしれませんので、応援の方をよろしくお願いします」





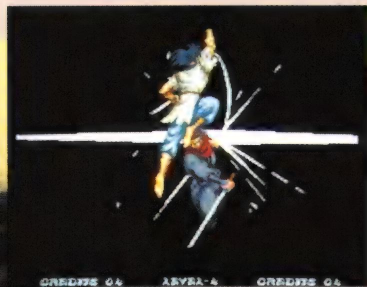




NINJA MASTER'S 覇王忍法帖™

実戦で即役に立つNINJAコンボと連続技を大特集だ!!





シリアスな雰囲気が新鮮な、ADKの格闘ゲーム〝ニンジャマスターズ〟。この号が出ている頃には、すでに発売されているハズだ。そこで今月は、今スグ役に立つ連続技、使える必殺技を徹底特集だ!!

解析／ジェイケイ
修羅騎士　鷹（たかっぴー）

ADK		格闘アクション		330M	
MVS	発売中 ￥98,000	カセット	6月28日発売 ￥32,000	CD	発売日未定 価格未定

ゲームをプレイする前に…まずはシステムのおさらい

基本操作をマスターせよ！

基本的な操作方法は、一般的な格闘ゲームと同じと考えてもらってかまわない。レバーで前後移動とダッシュ、バックステップ、ジャンプ、ガードだ。

ボタン操作は少々クセがあり、Aが弱パンチ、Bが強パンチで、Cが弱キック、Dが強キック。ようするに、『WHパーフェクト』と同じ配列だ。また、BC同時押しにより、武器の取りだしと収納ができる。

ちなみに、武器を持って気絶した時などの、武器を落とした状態の時は、武器の上に重なって↓＋BCで拾うことができるぞ。

多彩な必殺技で闘え!!

『ニンジャマスターズ』では、ほとんどの必殺技が弱と強に分かれている。弱と強はそれぞれのボタンに対応しているぞ。

そして、各キャラ一つずつ持っている瞬殺烈火。これは、特定の必殺技が出て（当たって）いる最中に、決まった追加コマンドを入力することによって、必殺技3回の連続技になるというもの。通常技キャンセルから連続技に組み込むと強力なのだ。

また、格闘ゲームでは欠かせない超必殺技。『ニンジャマスターズ』には、真超力という強力無比な必殺技があり、体力ゲージが少ない（赤い）時に使用することができるぞ。

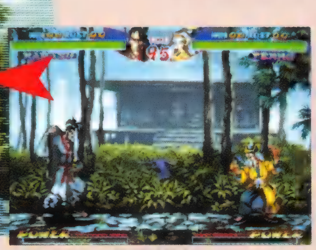
パワーゲージの秘密!?

画面下部にあるナゾの（うそ）短いゲージ。このゲージは、相手に攻撃をヒットさせたりガードさせると、少しずつ増えていくワケだが、ゲージがMAXまでたまることにより、いくつかの特典がある。

まずは必殺技のパワーアップ版ともいえる真必殺が使えるようになる。これはパワーゲージMAXならば何回でも出せるぞ。出し方は、必殺技コマンドを入れ、ボタン（パ

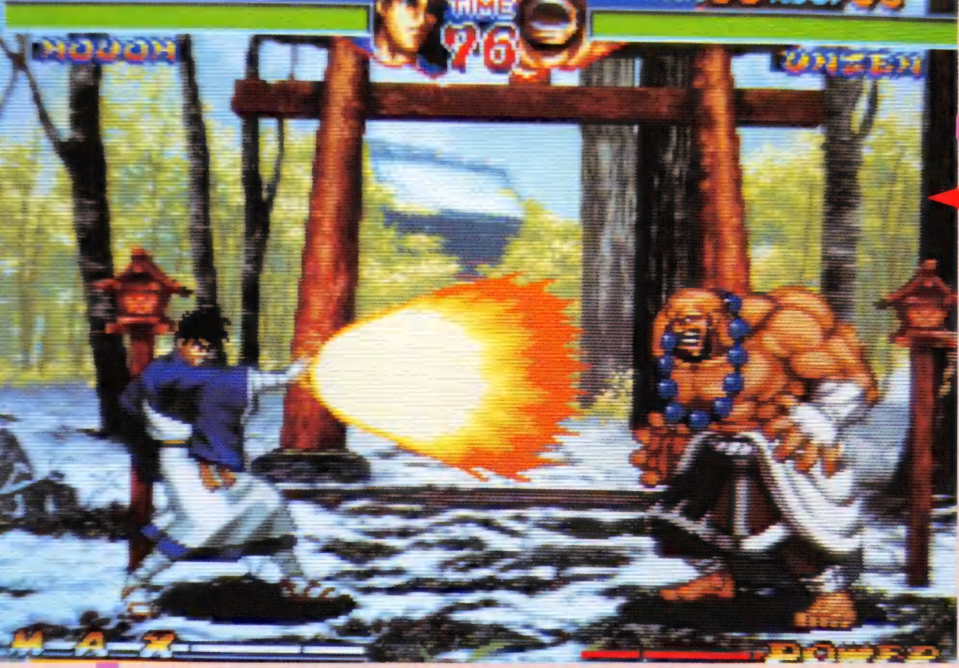


ゲージ満たんでAB同時押しなら大きくなるぞ！

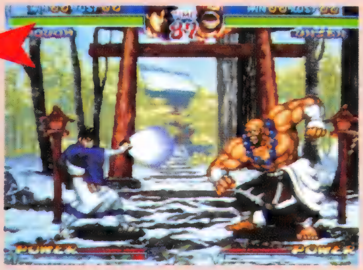


普段は小さい飛び道具も…

※記事中のコマンド類はキャラが右を向いている時のものです。



しかし、ゲージMAXならば、バビーンと大きくなり、威力もアップ！



鳳凰の超力必殺も、普段はこんなもん

ンチボタンの必殺技ならAB、キックならCD）を2個同時押しするだけでOK。

次に超力必殺。これは、ゲージのたまり具合によって、威力、射程、グラフィック等が3段階に変化するのだが、ゲージMAX時に使ってしまうとゲージがゼロに戻ってしまう。ゲージがたまるほど強力になる技だけに、使いどころが重要になってくるぞ。

最後は真息吹モード。これもゲージMAX時に使用可能で、やり方はABC同時押し。使用直後は気合いをためるようなポーズを取り、この間は攻撃判定もある（しかも一瞬だけ無敵）。そして、真息吹モード中は攻撃力がアップし、さらに1回だけ体力に関係なく真超力を使えるぞ！



例えば、真息吹の無敵時間を利用して…



相手の飛び道具をすり抜ける、なんてことも可能だぞ



真息吹中は体力に関係なく、１回だけ真超力が使える

発見!!これが噂の隠し"NINJAコンボ"だ！

通常技を決まった順番で出し続けることで、自分に残像がつくようになる連続攻撃、それが"スプレンディッドコンビネーション（以下NINJAコンボ）"。近距離立ち攻撃など、特定の技からスタートして、通常技を何発もたたき込む壮快な連続技なのだが、このNINJAコンボにも秘密があった！

その秘密とは、ある特定の順番で、決まったボタンを押し続けることによって、普通のNINJAコンボとはまったく違った、超必殺技なみのド派手なNINJAコンボを出すことができるらしいというものだ。

くわしい条件やコマンドは、分かり次第紹介していくつもりなので、これからの攻略記事も期待してくれ!!



これは普通のNINJAコンボ。しかし、ある順番で押すと…

まだある!?ナゾの隠し必殺技の出し方!!

たった今ゲットした最新情報によれば、すべてのキャラが1つずつ隠し必殺技を持っているということが分かった。ある条件を満たせば、画面に表示されるのだが、その条件というのが『対CPU戦で1本も取られずにクリアする』というもの。つまりCPUに1回も負けずにクリアできれば、そのキャラの隠し必殺技コマンドが分かる仕組みだ。ちなみに、コンティニューしてもOKなので、お金にモノをいわせて、1本取られたらわざと負けてコンティニューすれば、結構簡単に分かると思うぞ（笑）。

※32ページ以降に掲載しているスプレンディッドコンビネーション表は、あくまで代表的なもので、実際には非常に多数の組み合わせが存在します。

サスケ

攻略／
修羅騎士　鷹
（たかっぴー）



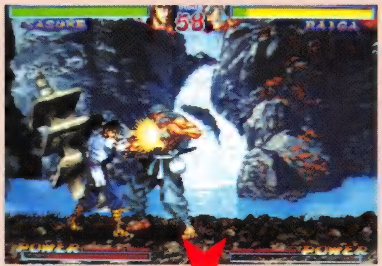
オススメNINJAコンボ

まずは蒼龍旋。このNINJAコンボは、ボタンをAからDまで、なでるように押すだけで出すことのできるお手軽コンボだ。NINJAコンボに慣れてない初心者の方にはかなりお勧めだ。まずは、このNINJAコンボを使って、徐々にタイミング等、細かなところに慣れていこう。

はじまりが立ち弱パンチということもあって、地上からはもちろん、跳び込み攻撃からも決めやすいぞ。

蒼秘壁は、裏蹴り、ジャブ、アッパー、掌底アッパー、ハイキックと、蹴りにはじまり、蹴りでしめくくる結構格好いいコンビネーション。

ボタンを2つしか使わないので比較的簡単なのだ。ただし、同キャラであるサスケには、このNINJAコンボを決めることができないので気をつけてね。





立ち弱パンチから、右のボタンへ順に押していくだけで…

パンチ、キックとつながって…



最後に後ろ蹴りで吹き飛ばす。かな〜りお手軽

オススメ連続技

●ジャンプ強攻撃→立ちorしゃがみ強パンチ→キャンセル飛蒼月

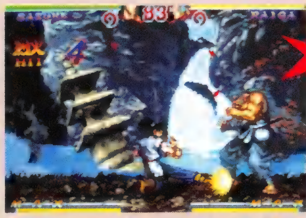
ジャンプ攻撃から簡単に決める事のできる3段攻撃。連続技だけあって結構なダメージを与えることができるぞ。

また、キャンセル飛蒼月を強飛蒼拳に変えれば、大ダメージを狙っていくことができるのだ（要瞬殺烈火）。狙える人はこちらを狙っていくといい。

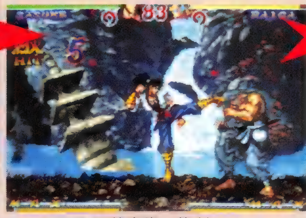
●（密着状態から）しゃがみ弱パンチorキック×3→キャンセル蒼空脚・旋

この連続技は、弱攻撃から簡単につなげることのできる連続技。しかし、弱攻撃をガードされている時に蒼空脚まで出してしまうと、スキが大きいために反撃を受けてしまう。弱攻撃をガードされている時は、飛蒼月に変えよう。

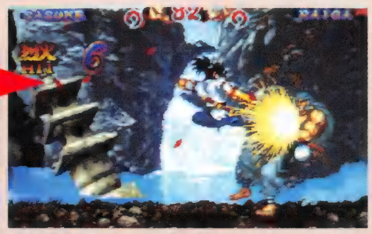
また、蒼空脚・烈も、ジャンプ強パンチにキャンセルをかけて出すと、連続技になるのだ。



連打の効くしゃがみ弱キックを3発ほど入れて…



キャンセルで蒼空脚・旋だ



これが2ヒットして「あひ〜」

この技で闘え!! 蒼空脚・烈

一応、フェイントを混ぜつつ飛蒼月を放ち、跳び込んできた相手を飛蒼拳で迎撃するといった〝跳ばせて落とす〟戦法も使っていけるのだが、飛び道具のスキが他のキャラに比べてやや大きめとなっているので、あまりお勧めできない。有効な攻め方としては、ガードされてもスキの小さい蒼空脚・烈を使用して、一気に攻め込んでいくのがいいだろう。そして近づいたところへ、コマンド投げ、中段攻撃、しゃがみ弱キックからの連続技、後ろジャンプからもう一度蒼空脚・烈など、いろいろな攻めを仕掛けよう。



ここからの2択、3択で攻めろ

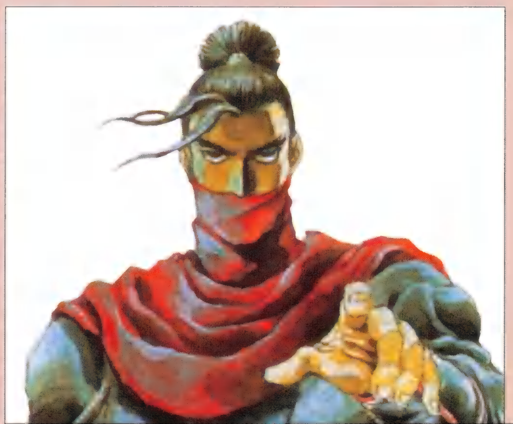
技コマンド表

●コマンド投げ	
→↘↓↙←+D	
●必殺技	
飛蒼月（ひそうげつ） ↓↘→+パンチ	武 素 落
飛蒼拳（ひそうけん） →↓↘+パンチ	武 素 落
蒼空脚・旋（そうくうきゃく・せん） ↓↙←+キック	武 素 落
蒼空脚・烈（そうくうきゃく・れつ） ジャンプ中　↓↙←+キック	武 素 落
●超力必殺	
神撃破（じんげきは） →←↙↓↘→+AB	武 素 落
●真超力	
疾風烈神撃（しっぷうれっしんげき） →↘↓↙←↓↘→+AC	武 素 落
●瞬殺烈火	
飛蒼拳（ひそうけん）	武 素 落
旋（せん） →↓↘+BorAB	
空（くう） ↓↘→+パンチ	
烈（れつ） ↓↘→+パンチ	

代表的スプレンディッドコンビネーション表

蒼龍落（そうりゅうらく） A-B-C-B-D	武 素 落
蒼龍旋（そうりゅうせん） A-B-C-D	武 素 落
蒼風迅（そうふうじん） 近C-B-BC-B-B	落
蒼秘壁（そうひへき） 近D-B-B-B-D	武 素 落
蒼空弾（そうくうだん） 近B-B-B-D	武 素 落
蒼龍咆哮（そうりゅうほうこう） 近B-B-B-→B	武 素 落

※表の技名後についている武・素・落は、武が武器持ち状態、素は武器収納状態、落は武器落とし状態をあらわしています。



カムイ

攻略／修羅騎士　鷹（たかっぴー）

オススメNINJAコンボ

鬼疾風は、普通の蹴りからではなく、ネリチャギからはじまる特殊な（?）コンビネーションだ。

また、このNINJAコンボはダメージも大きく、3発目が中段になっていていて、非常にお得になっている。ガードの堅い相手に効果を発揮できそうなのだ。

次に旋空牙。このNINJAコンボは、最後にサマーソルトキックで締めくくる、見た目も非常に格好イイコンビネーション。

最初が立ち弱パンチからなので、ジャンプ攻撃からも簡単につなぐことができるぞ。

牙龍は、連続攻撃主体のNINJAコンボと違って、相手に向かって、いきなり突っ込んでいく奇襲技だ。近い間合いではなく、すこし遠い間合いからいきなり出すと効果的だ。





まずは出るのが早い立ち弱パンチ。パンチ、裏拳と叩き込んで…ここから…



最後の締めはサマーソルト・キックだ！

オススメ連続技

●ジャンプ強キック→立ちorしゃがみ強パンチ→キャンセル殺鬼（瞬殺烈火）

ジャンプ攻撃に関係なく、強パンチにキャンセルをかけて出せば、殺鬼につなぐことができる。ヒットしたならば、確実に殲（瞬殺烈火3発目）までつなげていこう。ガードされた場合には、スキの小さい骸（一発目）で止め、コマンド投げと龍頭牙を使っていやらしく攻めていこう。



鋭いジャンプ強キック。裏回りも狙いやすいぞ



着地後はとりあえずしゃがみ弱キック連発



ヒットしていたら風牙につなげ、確実にダメージを与えていこう

●密着状態からしゃがみ弱キック×3→キャンセル風牙

地上戦でメインに使用していきたい連続技。風牙は楽なコマンドなので、かなり簡単に組み込むことができるぞ。

また、風牙は特殊な飛び道具で、3発ワンセットになっていて（しかも、ほぼ確実に3ヒットする）、ダメージも大きいのだ。はじめに弱技できざむので、ガードされていたら攻め方を途中で変えていくのもいいだろう。

この技で闘え!! 風牙

この飛び道具は、他のキャラの飛び道具に比べると比較的スキが小さくなっている。また、弱、強の違いを説明していくと、弱だと飛行スピードが遅く、強だと飛行スピードが速いのだ。今のところ、両方ともスキは同じだ。

この技を使った効果的な闘い方は、遠距離でフェイントを混ぜつつ、弱と強を使い分けての牽制だ。そして、ここから生まれてくる〝跳ばせて落とす戦法〟を実行していきたいところ。うまくフェイントに引っ掛かった相手には出かかり無敵の龍頭牙で迎撃していこう。



たまらずに跳んだ相手はこれで

代表的スプレンディッドコンビネーション表

技名	コマンド	
黒旋風	近C−B−D−←D	武 素 素
鬼疾風	近D−B−→B−C（D）	武 素 素
牙龍	遠→B−→D	素 素
旋空牙	近A−A−B−←D	武 素 素
鎌鼬	↘A−A−↓D	武 素 素
烈空牙	近B−A−B−←D	武 素 素

技コマンド表

技名	コマンド	
●コマンド投げ		
	→←↙↓+D	
●必殺技		
風牙	↓↘→+パンチ	武 素 素
龍頭牙	→↓↘+パンチ	武 素 素
殺鬼	↓↙←+キック	武 素 素
●超力必殺		
火炎陣・鬼雨	ジャンプ中→↘↓↙←+AB	武 素 素
●真超力		
鬼烈斬・血煙	→↘↓↙←↓↘→+AC	武 素
●瞬殺烈火		
殺鬼		武 素 素
骸	↓↙←+キック	
業	↓↙←+キック	
殲	↓↙←+キック	



雷牙

攻略／ジェイケイ

オススメNINJAコンボ

檄神雷は最後の1発が特徴的。『ダァー!』の掛け声とともに強烈なラリアートを繰り出すのだ。性能の方を見てみると、1～4発目までは連続技になっている。最後のラリアートはつながらず、しゃがまれると当たらないのだが、ガード不能技なので、立ちガードしている相手には見事にブチ当たるぞ。

天雷獄は中段攻撃始動のコンボ。ちゃんと3発目まで連続技になる。お手軽な分、威力はひかえめだが。

雷撃襲は最後にスライディングに、雷獣昇は膝蹴り→アッパーにつなぐコンボ。見た目は格好いいのだが、今のところ、2つとも最後までつながらない。雷撃光は雷を放って相手をしびれさせ、そこを投げるというものだが、これも途中がつながってない。

この3つから分かる通り、雷牙は他キャラに比べてNINJAコンボが連続技になりにくく、組み合わせを選ぶ必要がある。連続でつながる組み合わせは、A、B、B、B、BやC、C、B、Bが代表的。他にもあるので探してみよう。

プロレスファンにはたまらない!?







連続でつながるのはこれ。最後にB2回の電撃、首切り投げだ。威力もそこそこあるぞ

技コマンド表

技名	コマンド	対応
●コマンド投げ		
	レバー1回転+B	
●必殺技		
雷撃殺	↓↙←+パンチ	武 素 素
地雷龍	雷撃殺ヒット中に ←↙↓↘→+パンチ	武 素 素
爆 雷 撃	←ため→+パンチ	武 素 素
雷・天龍	↓ため↑+キック	武 素 素
雷・地龍	←ため→+キック	武 素 素
●超力必殺		
雷神召	↓ため↑+BD	武 素 素
●真超力		
閃光雷刃	↓↘→←↙↓↘→+AB	武 素
●瞬殺烈火		
爆雷撃		武 素 素
爆殺	←ため→+パンチ	
雷殺	←→+パンチ	
撃殺	←→+パンチ	

オススメ連続技

●ジャンプ強キック→A、B、B、B、B

お手軽な連続技。威力もそこそこあるのでおすすめだ。ジャンプ攻撃は、強パンチ(武器持ち)で裏回りを狙うこともできる。あとはボタン連打で出せるぞ。

●ジャンプ強キック→A、B→キャンセル雷撃殺→地雷龍

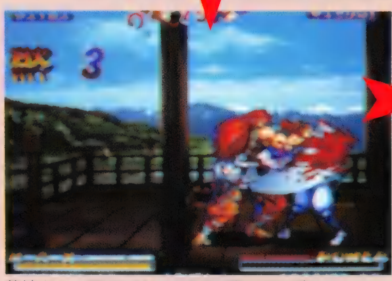
必殺技につなぎたいなら、ジャンプ攻撃のあと、NINJAコンボの2発目をキャンセルして雷撃殺(爆雷撃・瞬殺烈火でも可)を出そう。素手時はAの連打が利くので、これを2発当ててからBにつなぐこともできる。

そのほか、雷神召を使い、技と技の間に電撃球をはさむことで、普段はつながらない組み合わせが連続技になることもある。跳び込み攻撃から真超力の閃光雷刃につなぐことも可能なのだ。

ただし、電撃球の当たり方が運に左右されるので確実ではない。



まずはお決まりの跳び込み攻撃



着地でA、BとNINJAコンボでつなぎ、



キャンセルで必殺技を出すべし

代表的スプレンディッドコンビネーション表

技名	コマンド	対応
檄神雷	A−C−C−D−B	武 素 素
天神獄	→A−→D−D	武 素 素
雷撃襲	近D−B−D−D	武 素 素
雷獣昇	A−B−B−D−C−B	武 素 素
雷撃光	近C−B−B−B	武 素 素

この技で闘え!! 雷神召

3つの電撃球を身にまとうこの技、攻めと守りの両方に使っていけるのだ。

まずは攻めだが、うまくいけば連続技をつなげやすくなる。ダメージも単純に電撃球の分が大きくなるぞ。相手がガードを固めるようなら、電撃球を盾に中段攻撃を狙っていくといいだろう。

守りとしては、自分の状態に関わらず電撃球は残る、ということで、相手の攻めを妨害できる。例えば、雷撃殺を読まれて跳び込まれても、電撃球がカバーしてくれるのだ。また、相手の跳び込みに電撃球がヒットしたあとは、すぐにジャンプして攻撃を出せば連続でヒットするぞ。

注意点を1つ。電撃球をつけた状態で雷・天龍(地龍)を使ってはダメ。投げる前に電撃球が当たってしまい、投げれなくなってしまうのだ。

すぐに消えてしまうので、絶大な効果があるわけではないが、うまく使えば闘いが面白くなること間違いナシだ。



ガードが間に合わなくても電撃球が当たってくれるぞ



天和

攻略／ジェイケイ

オススメNINJAコンボ

震空烈弾は、4発連続でヒットし、最後の蹴りで相手を浮かせることができる。そこに空中投げなどで追い討ちが可能だ。

獅子咬武刃と猛虎破極肘は、性能的に見るとかなり似ているのだが、前者が素手時限定、後者が武器持ち限定となっている。どちらも、1発目がヒットすれば最後まで連続技になり、それなりのダメージを与えることができる。

また、5発目に中段攻撃が混ざっているので、1発目がガードされても、途中からヒットする可能性があるぞ。

素手、武器でコンボを変えるのが面倒、という人には好爺演舞脚がおすすめだ。

飛天四連脚は、最後の4発目は連続でつながらないかわりに、中段攻撃になっている。4発目を→Dにすれば連続でつながったり（中段攻撃ではなくなる）、2発目のあと↓Bでキャンセル可能技につながるなど、いろいろなバリエーションがある。このNINJAコンボに限った話ではないので、色々と試してみよう。



Cボタン3回のあと…



→Cで飛天四連脚。連続技ではないが中段判定だ



→Dなら連続技。さらに→Dでダウンを奪える5段攻撃に

オススメ連続技

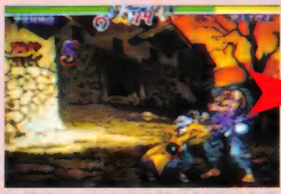
●ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→キャンセル旋空剣（瞬殺烈火）

基本的な連続技。素手、武器の両方で決めることができる。旋空剣の瞬殺烈火は、早め早めにコマンド入力すると出しやすいぞ。

●ジャンプ強キック→近距離C、C、↓B→キャンセル呪縛符→しゃがみ強パンチ→キャンセル風烈弾

これも武器、素手の両方で決めることのできる連続技。動きの止まった相手への追い討ちだが、見出しの技の他、旋刃封邪や、少しに近づいてしゃがみ弱キック→空中投げなども入る。空中投げは見た目がいいのでオススメ。

画面端に追い詰めていれば、呪縛符のあと、しゃがみ強パンチ→キャンセル呪縛符→空中投げというのも可能だ。



呪縛符ヒットからの追い討ちは必ず吹き飛ばすので



スキのないしゃがみ弱キックを当てたあと…



直後に空中投げが決まるのだ

この技で闘え!! 風烈弾、守護獣烈弾

天和は3種類の突進技を持っているのだが、ここでは風烈弾、守護獣烈弾の2つについて見ていくことにしよう。

風烈弾は出るまでが早く、スピードも速い。さらに、地を這う飛び道具の上を越えて攻撃することが可能。奇襲としても有効だ。だたし、ガードされると跳ね返りに反撃を食らうこともあるので注意が必要だ。

守護獣烈弾は特殊なため技ということで出しにくいのだが、性能はなかなか優秀。ガードされても跳ね返らないが、スキが小さく、そこから攻めることもできる。また、中段を飛んでくる飛び道具の下をくぐることもできるぞ。ちなみに、長い時間タメるとスピード、移動距離がアップする。



ガードでもOK。攻め込めるぞ

技コマンド表

●コマンド投げ	
←↓↙+B	
●必殺技	
呪縛符 ↓↘→+パンチ	(武)(素)(素)
旋空剣（拳） →↓↘+パンチ	(武)(素)(素)
風烈弾 ↓↘→+キック	(武)(素)(素)
守護獣烈弾 Dボタンを押し続けて離す	(武)(素)(素)
閃滅掌 パンチ連打	(素)(素)
天魔円殺陣 →↘↓↙←+パンチ	(素)(素)
●超力必殺	
太極破 ↓↙←↙↓↘→+AB	(武)(素)(素)
●真超力	
旋刃封邪 →↘↓↙←→↘↓+AC	(武)(素)(素)
●瞬殺烈火	
旋空剣（拳）	(武)(素)(素)
松旋 →↓↘+パンチ	
竹旋 ↓↘→+パンチ	
梅旋 ↓↘→+パンチ	

代表的スプレンディッドコンビネーション表

震空烈弾	A－C－→B－C	(素)(素)
獅子咬武刃	近A－B－A－D－→C－B	(武)
猛虎破極肘	近C－C－B－B－→A－B	(素)(素)
湖月天満	近A－B－A－B－B	(武)
飛天四連脚	近C－C－C－→C	(武)(素)(素)
好爺演舞脚	近A－B－C－→D－→D	(武)(素)(素)



鴉（からす）

攻略／ジェイケイ

オススメNINJAコンボ

黄泉平坂は、お手軽なわりに派手なコンボ。技表では4発だが、最後にBを追加すればもう1発出て、ダウンを奪うことができる。1発目がヒットすれば最後まで連続でつながるぞ。また、4発目にキャンセルをかけて必殺技につなぐこともできる。

訃告羽は黄泉平坂の変化版。4発目は連続技になっていないのだが、中段攻撃なのでしゃがみガードしている相手には有効だ。

百重殺は、武器を出し入れして、最後に斬り→柄での突き→上昇斬りとつなぐ、非常に鴉っぽいNINJAコンボだ。合計7ヒットになるぞ。

全体的に見ると、連続技になる組み合わせが多く、最初に弱パンチや弱キックを出したあと、A、B、Cボタンを適当に連打しているだけで、5ヒット、6ヒットとつながることが多い。組み合わせによっては特に強力なものがあったりするので、色々と試してみるといいだろう。



これは百重殺。蹴りから武器収納、



そしてすぐに取り出して



最後は上昇斬りでフィニッシュ！

技コマンド表

●コマンド投げ
→←↙+B
●必殺技
闇鴉（やみがらす） 武 素 素 ↓↘→+パンチ
鴉刃（からすば） 武 →↓↘+パンチ
疾風羽（はやてばね） 素 素 →↓↘+パンチ
乱れ羽（みだればね） 武 ↓↙←+パンチ
羽刃（はじん） 武 ジャンプ中に↓↘→+パンチ
●超力必殺
気狂障壁 武 素 素 →←↙↓↘→+AC
●真超力
陰陽鴉（おんようがらす） 武 素 素 →↘↓↙←→+AB
●瞬殺烈火
闇鴉 武 素 素 陰 ↓↘→+パンチ 惨（さん） →N→+パンチ 滅（めつ） →N→+パンチ

オススメ連続技

●ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→キャンセル鴉刃（疾風羽）

お手軽な3段攻撃で、ダメージもそこそこある。武器持ちなら鴉刃に、素手時は疾風羽につなぐのだが、コマンドは同じなので簡単。両方とも、出るのが早い弱で出さないとつながらないので注意。

●（裏回り）ジャンプ強パンチ→黄泉平坂→キャンセル武器収納→キャンセル弱疾風羽

武器持ち状態での連続技。武器収納（取り出しも同様）は、キャンセルから出すことができ、キャンセル必殺技につなぐことも可能。黄泉平坂の4発目からキャンセルで出し、さらにキャンセルして弱疾風羽につなぐことができる。

ちなみに武器の出し入れは、残像つきはNINJAコンボ中のもので、ついてないのはキャンセルで出したものとなっている。残像つきは、さらにNINJAコンボがつながる可能性があるということだ。

黄泉平坂の４発目から…





キャンセル武器収納が2ヒット



さらにキャンセルで弱疾風羽が連続技に。計８段ナリ

代表的スプレンディッドコンビネーション表

黄泉平坂（よもつひらさか） 武 近A—B—B—B
哭命暫（こくめいざん） 武 近A—→B—←B
黒狩り（くろがり） 素 素 近C—B—D—←B
闇降ろし（やみおろし） 武 近C—C—D—D
訃告羽（ふこくばね） 武 近A—B—B—→A
百重殺（ももえごろし） 武 近C—BC—BC—B—B

※Nはレバーニュートラルです。

この技で闘え!! 乱れ羽

連続で突きを繰り出す乱れ羽。この技はダウンを奪うことはできないのだが、終り際にA or Bボタンを押すことで、追加技を出すことができる。Aボタンは中段攻撃で、Bボタンは下段攻撃だ。この追加技がヒットすればダウンを奪えるぞ。

使い道だが、通常技やNINJAコンボ（黄泉平坂がいい）をキャンセルして出していくといい。ヒット時は連続技になるし、ガードされたときのけずり量もなかなかのものだ。弱を中心に使っていこう。ただし、毎回追加技を出していると、読まれてジャンプ攻撃を食らったりするので、追加技を出さずに止めて気狂障壁を出しておくなど、バリエーションを持たせるようにしたい。

しゃがんだ相手に「プスッ」と刺さり、ダウンも奪える





鳳凰

攻略／修羅騎士　鷹

オススメNINJAコンボ

破魔連脚は、蹴りのみの連係なので、なかなか楽しいコンビネーション。ボタン操作もDを4回押すだけでいいぞ。簡単にいってしまえば、Dボタンを連打するだけで出すことができるのだ。また、3発目が中段になっているのでガードされている時も、相手がしゃがみガードしていれば食らわすことのできる、お得なNINJAコンボなのだ。

紫閃光は、コンビネーションの途中、↓Dで蹴り飛ばした後、さらにDで蹴り飛ばすNINJAコンボ。途中のBから↓Dにはつながらないのだが、↓Dが下段判定となっている。ほかの技（破魔連脚）などを絡めて使用すると効果がUPするぞ。また、画面端で最後のDまで決めることができたら、空中投げなどで追い討ちをかけることができるぞ！

円閃蹴は、ガードされても相手と離れるため、反撃を受けにくくなっているのだ。

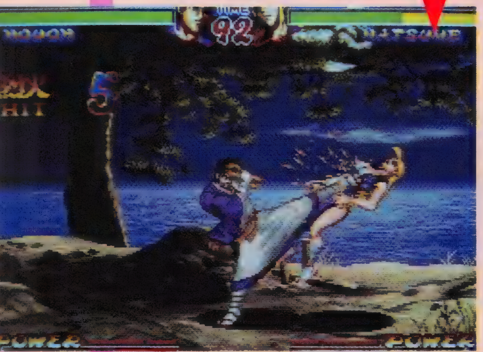
このNINJAコンボを使って一撃離脱戦法をとってみるのもいいかもね。

近距離でDボタンを連打するだけで…





次々に蹴りが出て、4発までつながるのだ



2発目が2回当たり、合計5段になるぞ

オススメ連続技

●ジャンプ強キック→しゃがみ弱キック→キャンセル鬼神斬（鳳凰天舞）

ジャンプ攻撃からの比較的お手軽な連続技で、鬼神斬につなぐ時は、弱、強、真どれで出してもいいぞ。

しゃがみ弱キックからキャンセル鬼神斬に簡単につないでいく方法は、コマンドの途中↙、↓、↘のうちのいずれかでしゃがみ弱キックを出し、残りのコマンドを入力してボタンを押せば、いつもよりラクチンに出すことができるぞ。

また、鬼神斬は瞬殺烈火に対応している必殺技なので、これを狙わない手はないぞ。バリバリつないでいこう。



ジャンプ強キック。打点は適当でOK

着地でしゃがみ弱キック、





キャンセル鬼神斬から瞬殺烈火を決めよう

●投げ（Dボタン）→破邪・霊波動

これは、投げから決める空中連続技。入れ方のコツは、投げた後、浮いている相手に向かって少々歩くこと、そうすれば結構あっさりと決めることができるぞ。

この技で闘え!! 空閃光

出が早く、スキが非常に小さく、ため時間も短めという、かなり優れている飛び道具。弱、強、真の違いを説明すると、弱だと移動スピードが遅く、強だと速い。今のところは、スキの違いはないようだ。　有効な使い方は、遠距離からの牽制。もちろん、フェイントを混ぜつつ放って、相手に跳び込ませることを考えよう。フェイント時に跳び込んできた相手には、出かかり無敵の鳳凰天舞で迎撃しよう。また、空閃光を見てから跳び込んできた相手には、武器持ち時のしゃがみ強パンチで迎撃していこう（武器持ち時のしゃがみ強パンチは、かなり強力な通常技対空だ）。



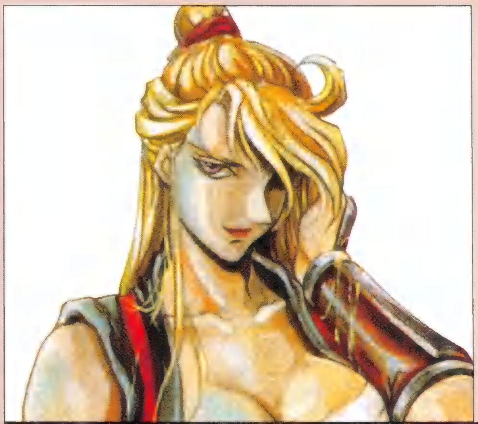
とりあえず空閃光で牽制して…

技コマンド表

技	コマンド	
●コマンド投げ		
	←→↘↓＋B	
●必殺技		
空閃光	←ため→＋パンチ	武 素 素
地烈閃	←ため→＋キック	武 素 素
鳳凰天舞	↓ため↑＋キック	武 素 素
鬼神斬	←↙↓↘→＋パンチ	武 素 素
●超力必殺		
破邪・霊波動	↓↙←→＋AB	武 素 素
●真超力		
大日遮那招来	←↙↓↑＋AC	武 素 素
●瞬殺烈火		
鬼神斬		武 素 素
邪鬼殺	←↙↓↘→＋パンチ	
餓鬼殺	↓↘→＋パンチ	
魔鬼殺	↓↘→＋パンチ	

代表的スプレンディッドコンビネーション表

技	コマンド	
破魔連脚	近D─D─D─D	武 素 素
仁王刃	近B─A─B─D	武 素 素
鬼祓い	A─B─D─D	武 素 素
闇崩し	A─B─A─→C	武 素 素
円閃蹴	近B─←D	武 素 素
紫閃光	近B─A─B─↓D─D	武 素 素



ナツメ

攻略／
修羅騎士　鷹
（たかっぴー）

オススメNINJAコンボ

無鶯流瞬撃・誘は、最後をダブルサマーソルトキックで締めくくるところが印象的な非常にカッコイイコンビネーション。

コマンドのところどころでレバー操作を必要とするために、最初のうちは出すのに苦労をするかもしれないけれど、練習を積んでものにしよう。

無鶯流瞬撃・砌は、ボタン操作だけで出すことのできる、比較的簡単なNINJAコンボなのだ。

コンボの最後に出す、Bを決めることができたなら、相手を浮かすことができる。もちろんその後は空中投げなどで追い討ちをかけることができるぞ。また、コンボの最初がA（立ち弱パンチ）なので、跳び込み攻撃のあとからも簡単につなぐことができるのだ。かな～り使えるぞ。



無鶯流瞬撃・砌は、近距離立ち弱パンチから始動



ハイキックにつないで…



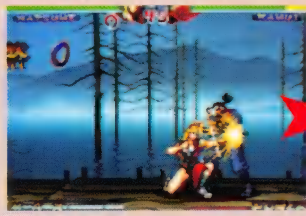
アッパー！　浮いた相手に空中投げでも決めてやろう

オススメ連続技

●（密着状態から）しゃがみ弱パンチ×2→キャンセル百鬼連砕→空中投げ

この連続技を決める際の注意点は、百鬼連砕を強か真で出していくことだ。弱で百鬼連砕につないでしまうと、そのあとの追い討ち攻撃である、空中投げにつなぐことができないのだ。くれぐれも強、真で出すようにこころがけよう。

しゃがみ弱パンチキャンセル、



強百鬼連砕。連打しないですぐに止める





そして空中投げ。なかなか格好いい

●（密着状態から）立ち強パンチ→キャンセル武器取り出し→キャンセル弱轟斬斧

この連続技は、武器取り出しにつなぐ面白い（？）連続技。あまり実用的ではないのだが、一応入るので、報告的に紹介しました。

もちろん、武器抜きにつながなくても、立ち強パンチからそのままキャンセルすれば弱轟斬斧につながるぞ。

この技で闘え!! 轟斬斧

轟斬斧は、体を反転させながら相手に突っ込んでいく突進系の技。弱で出すと、移動距離が短く、強で出すとやや長めになっている。

この技は、突進技だけあって奇襲として使えるのだ。また、スキも小さいので、ガードされても反撃を受ける心配はあまりない。この後の有効な攻め方を紹介していくと…

①無敵技以外で反撃をしてくる相手には、刃空斬。

②そのままガードしている相手には、コマンド投げor中段攻撃（→Aや踏破穿撃）。

などが代表としてあげられる。その他、当てては逃げるといった、一撃離脱戦法も使えるぞ。



ここからどう出るか？

技コマンド表

●コマンド投げ	
←↓↙+D	
●必殺技	
刃空斬 →↓↘+パンチ	(武)(素)(素)
百鬼連砕 ↓↙←+パンチ連打	(武)(素)(素)
轟斬斧 ↓↙←+キック	(武)(素)(素)
飛鳥 ←↙↓↘→+パンチ	(武)
踏破穿撃 ↓↘→+キック	(武)(素)(素)
●超力必殺	
天破烈脚 →←↙↓↘→+CD	(武)(素)(素)
●真超力	
鏖殺・幻夢繚乱 →↘↓↙←↓↘→+AC	(武)(素)(素)
●瞬殺烈火	
踏破穿撃	(武)(素)(素)
刀斧　↓↘→+キック	
弾槍　↓↘→+キック	
神戟　↓↘→+キック	

代表的スプレンディッドコンビネーション表

無鶯流瞬撃・誘 ↘A－A－D－↑D－↑D	(武)(素)(素)
無鶯流瞬撃・芥 →A－B－D	(武)(素)(素)
無鶯流瞬撃・砌 近A－D－B	(武)(素)(素)
無鶯流瞬撃・椿 遠A－→A－↓↘→B	(武)(素)(素)
無鶯流瞬撃・楓 ↘A－→A－→B－←→B	(武)(素)(素)
無鶯流瞬撃・菖 ↘A－→A－→A－B	(武)(素)(素)

※表の技名後についている(武)・(素)・(素)は、(武)が武器持ち状態、(素)は武器収納状態、(素)は武器落とし状態をあらわしています。



ゴエモン

攻略／ジェイケイ



オススメNINJAコンボ

まずは快傑・無頼連環攻。1発目がヒットすれば5発目まで連続技になり、さらに吹き飛んだ相手に空中投げで追い討ちできるので、大ダメージを与えることが可能だ。素手時は1発目が連打できるので、2～4発当ててからCにつなぐこともできる。跳び込みからの連続技として使うといいだろう。

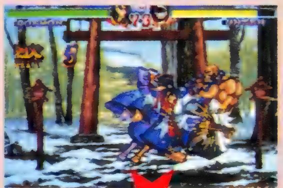
また、最後の1発は中段攻撃になっている。他の組み合わせでも、最後にこの技がくるものは同じ性能なので覚えておこう。ちなみに、ダッシュ中↘＋Dで、最後の1発を空振りから出すことも可能

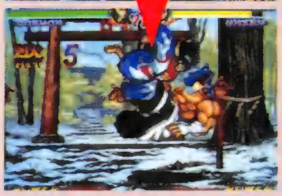
単体で出すこともできる。

次に痛快・ゴエモン馬頭火。1発目は出るのが遅いものの中段攻撃になっていて、これがヒットすれば最後の大筒まで連続でヒットする。ちなみに、1回目のBのあとでも大筒につながるぞ。また、A、B、B、↓↘→Bなど、ほかの組み合わせで大筒につながるものもある。

強撃・地旋脚は、連続技ではないが、3発目は下段攻撃で、ここを→Aに変えれば中段攻撃になる。使い分けでガードを迷わせることができるというわけだ。

ここまで決めて満足せずに…





空中投げも決めてやろう

NINJAコンボでA、Cとつなぎ…



遅めのキャンセルで爆炎障…





そしてフィニッシュは轟撃砲だ

オススメ連続技

●ジャンプ強キック→快傑・無頼連環攻→空中投げ

跳び込み攻撃からNINJAコンボ、そして追い討ちというニンジャマスターズっぽい（?）連続技。素手時なら、立ち弱パンチを4発当ててから快傑・無頼連環攻につなぐこともできる。最後の空中投げは、レバーを↗に入れっ放しにしておき、タイミングよく（ジャンプした直後）にBボタンを押すようにしよう。

●ジャンプ強キック→A、C→キャンセル爆煙障→各種追い討ち

跳び込みのあと、極上・ゴエモン武楼の2発目からキャンセル爆煙障、さらに吹き飛んでいく相手に追い討ちをするというもの。キャンセルを急ぎ過ぎると、爆煙障が投げる前に当たらない（ガードされる）ので注意。

追い討ちは空中投げが安定。そのほか、素手なら火炎障、武器持ちなら轟撃砲（強）などが入る。好みの技を使おう。

この技で闘え!! 轟撃砲

ゴエモンといったら、やはり自己流大筒〝一尺砲〟。ここから火炎弾を撃ち出す轟撃砲の使い方を解説していこう。とりあえず、間合いを離して轟撃砲で牽制し相手が跳び込んできたら、しゃがみ強パンチやジャンプ強パンチで迎撃しよう。空中の相手に（ジャンプ）強パンチを当てるとダウンするので、繰り返し轟撃砲を撃っていこう。

対空技にしゃがみ強パンチを使う場合、間合いが近いと潰されやすいので注意。ジャンプ強パンチの方は、武器の先端を当てるように出そう。間合いによって垂直ジャンプ、後ろジャンプを使い分けるように。

ただし、轟撃砲はややスキが大きいので、跳び込み攻撃が届く間合いでは多用しないように。離れた間合いでも、弱、強（真）を使い分けたり、フェイントを混ぜていこう。

先端を当てよう。長い技にはダメだけど



技コマンド表

●超力必殺

技	コマンド	
鉄球火炎獄	↓↙←→＋AB	武 [illegible] 素

●真超力

技	コマンド	
烈火滅殺掌	←↓↙→＋AC	素 素

●瞬殺烈火

技	コマンド	
天誅爆		武 素 素
無頼	↓↘→＋キック	
鉄攻	↓↘→＋キック	
富嶽	↓↘→＋キック	

●コマンド投げ

コマンド
←↓↙＋D

●必殺技

技	コマンド	
爆煙障	→↓↘＋パンチ	武 素 素
火炎障	↓↙←＋パンチ	素 素
地鉄球	↓↘→＋パンチ	素 素
轟撃砲	↓↘→＋パンチ	武
天誅爆	↓↘→＋キック	武 素 素

技コマンド表

技	コマンド	
強撃・地旋脚	近C－C－↓D	武 素 素
猛烈・蛇頭連柱鎖	A－C－C－←B	素 素
痛快・ゴエモン馬頭火	↘A－B－B－B－↓↘→B	武
快傑・無頼連環攻	A－C－C－D－D	武 素 素
極上・ゴエモン武楼	A－B－C－B－→B	武 素 素
剛蹴・烈風脚	近D－D－D	武 素 素

雲仙（うんぜん）

攻略／ジェイケイ



オススメNINJAコンボ

煉獄撃は、1発目がAなので跳び込みなどからつなぎやすく、ヒットすれば最後まで連続技になる。ダメージもなかなかだ。連打が利く1発目（A）を2～3発当ててからBにつなぐこともできる。4発目は中段攻撃なので、安定してガードされることもないぞ。ちなみに素手限定だ。

また、煉獄撃のA、A、Bと漸爆束のC、C、Dは入れ替えが可能。組み合わせは多彩なので、色々試して見よう。

悪業砕きは中段攻撃スタートのコンボ。通常ヒットだと2発目でガードされるが、しゃがみガードにヒットすればよろけさせるので、3発目まで連続技になる。また、3発目を➡Aにして鉄槌乱殺の3発目以降につなぐことも可能。

鉄槌乱殺は、煉獄撃と同じく5発連続で決まるコンボで、武器持ち限定だ。最初の2発をC、Cにすれば下段スタートになるので、悪業砕きとの使い分けが有効。また、3発目で止めるとスキがないので、さらに連続技がつながるぞ。



鉄槌乱殺はC、Cからの始動がおすすめ



ここで止めて他の技につなぐことも可能だ



そのまま出し切れば5段の連続技になるぞ

オススメ連続技

●（裏回り）ジャンプ強キック→しゃがみ弱キック→キャンセル懺悔覚悟（瞬殺烈火）

単純な5段連続技。ジャンプ強キックは非常に裏回りを狙いやすくなっているぞ。

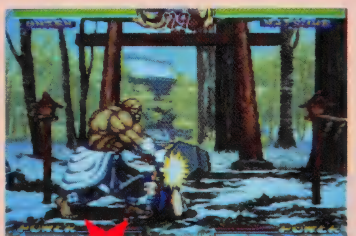
しゃがみ弱キックは下段攻撃なので、中段攻撃（➡Aなど）と使い分けていくのもいいだろう。

難易度は高くなるが、懺悔覚悟を1発目で止めたあと、立ち弱パンチ（素手）2発から煉獄撃につなぐこともできる。すべて決まれば9段となり、かなりの体力を奪えるぞ。

●悪業砕き→しゃがみ弱キック→キャンセル懺悔覚悟（瞬殺烈火）

中段攻撃から始まる強力連続技。悪業砕きの3発目を➡Aに代えることにより、さらに技がつながるのだ。

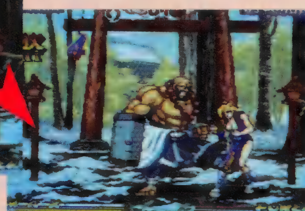
しゃがみ弱キックの代わりにC、Cスタートの鉄槌乱殺（NINJAコンボを参照）につなげることも可能。これも大量の体力を奪えるので、ぜひマスターして欲しい。



しゃがみガードを崩したら…



連続技に。ここを➡Aにすれば



さらに立ち弱キックからコンボが決まる

この技で闘え!! 命脈微塵

この技は、前号でも書いた通り、ボタンを押しっ放しにすると（ゲージをため終わったあと）保留状態になり、ボタンを離した時点で技が発動する。この保留状態で、B、Dの2つのボタンを使って闘うのが結構面白い。

まずは保留状態を作る。相手をダウンさせたあとに命脈微塵を出すのが無難だ。

地上戦ではしゃがみ強キックを中心に、懺悔覚悟を奇襲に使おう。相手が跳び込んできたらしゃがんで引きつけて大粉砕撃で迎撃だ（要工夫）。めでたく相手をダウンさせることができたら、命脈微塵を発動させ、起き上がりに重ねよう。無敵技以外では、ほぼ回避されないので、かなり決まりやすいぞ。



幸せの瞬間。無敵技出すなよ～

技コマンド表

技名	コマンド	対応
●コマンド投げ		
	↙↓↘➡＋B	
●必殺技		
大粉砕撃	BD同時押し	武 素 素
大獄殺弾	接近して↓↙➡↘↓↙←＋パンチ	武 素 素
因果応報	↓↙←↖＋パンチ	武 素 素
大地鳴動	➡↘↓↙←＋パンチ	武 素 素
罪人裁き	➡↓↘＋パンチ	武
懺悔覚悟	↓↘➡＋キック	武 素 素
●超力必殺		
命脈微塵	←ため➡＋AC	武 素 素
●真超力		
黄泉送り	←➡↘↓↙←➡＋AC	武 素 素
●瞬殺烈火		
懺悔覚悟		武 素 素
南無	↓↘➡＋キック	
阿弥陀	↓↘➡＋キック	
仏	↓↘➡＋キック	

代表的スプレンディッドコンビネーション表

技名	コマンド	対応
天罰落とし	遠B－➡B	武 素 素
爆砕鉄槌	C－A－➡B	武
煉獄撃	A－B－B－➡A－B	素 素
漸爆束	C－C－D－↓D	武 素 素
悪業砕き	➡A－B－A	武
鉄槌乱殺	A－B－➡A－B－B	武



霞

攻略／修羅騎士　鷹（たかっぴー）

オススメNINJAコンボ

まずは雪紫陽花だが、これはパンチ3発のあと、いきなり前転するという変わった技。性能の方を見てみると、最初の3発まではつながるものの、前転は連続技にはならない。とはいえ、下段判定になっているので、事前に中段技（➡+Cなど）を使っておけばヒットしやすくなるだろう。

また、このNINJAコンボは、Bボタンを連打するだけで出せてしまうのが魅力の一つでもある。

次に稲穂波。最初の1発がヒットすれば4発目まで連続技になってくれるので、跳び込み攻撃のあとなど（もちろん地上からでもOK）、安定してダメージを与えたいときは、このNINJAコンボを使っていこう。

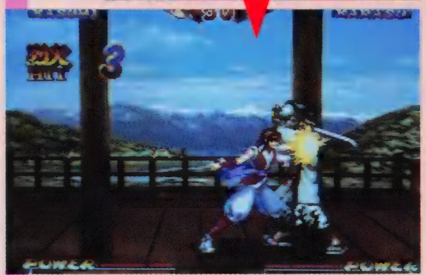
レバー操作を含むNINJAコンボは複雑になっているのだが、まずは、こういったAボタンだけで出せるNINJAコンボに慣れておこう。ステップUPのために練習練習。



近距離立ち強パンチからBボタンを連打すると…



ストレート…



水平チョップとつながり、さらに前転するのだ

オススメ連続技

●しゃがみ弱パンチ×3→キャンセル緋斬撃（瞬殺烈火）→空中投げ

結構簡単で与えるダメージもなかなかというお手軽連続技。緋斬撃を瞬殺烈火の最後（3発目）まで決めると相手を浮かせるので、そこに空中投げが入るという仕組みだ。しゃがみ弱パンチ×3は目安。跳び込みのあとなどは、間合いによって数を減らすように。

●ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→キャンセル武器取り出し→キャンセル緋旋蹴（弱）

霞の武器取り出しに攻撃判定があることを利用した連続技。キャンセルから武器取り出し、さらにキャンセルして緋旋蹴を出すという、忙しいボタン操作が必要となるのだ。まあ、武器取り出しをはぶけば、お手軽かつ強力な連続技になるんだけど。

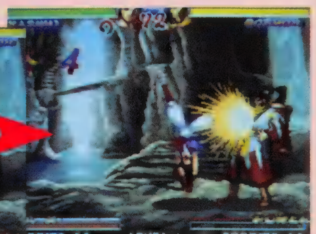
ちなみに、この連続技を画面端で決めることができれば、吹き飛んだ相手に空中投げで追い討ちすることが可能。一応覚えておくといい。



跳び込みから着地で立ち強パンチ、



キャンセルで武器取り出し､そこから…



キャンセル旋緋蹴。素早く入力を

代表的スプレンディッドコンビネーション表

技名	コマンド	
美弥羽返し	↘A−D−↓D−↓D−↓D	武 素 素
紅牡丹	近A−➡A−➡B−➡D	武 素 素
十六夜露草	近A−➡A−A−➡B−B	武 素 素
雪紫陽花	近B−B−B−B	武 素 素
稲穂波	近C−D−B−D	武 素 素
霧雨雅	近A−B−A−B−➡B	武 素 素

技コマンド表

技名	コマンド	
●コマンド投げ		
	↓↙←➡+B	
●必殺技		
卦脚円旋蹴	↓↘➡+キック	武 素 素
緋旋蹴	➡↘↓↙←+キック	武 素 素
緋龍閃	ジャンプ中↑↓+キック	武 素 素
緋天脚	↓ため↖or↗+キック	素 素
転身旋風	緋天脚中にパンチ	
緋天蹴	緋天脚中にキック	
緋円舞	緋天脚中に相手の近くで↑以外+キック	
緋斬撃	↓↘➡+パンチ	武 素 素
●超力必殺		
緋閃肘撃	←ため➡+AB	武 素 素
●真超力		
緋燕閃	➡↘↓↙←➡+AB	武 素 素

●瞬殺烈火		
緋斬撃		武 素 素
芍薬	↓↘➡+パンチ	
牡丹	↓↘➡+パンチ	
百合	↓↘➡+パンチ	

この技で闘え!! 緋天脚

武器攻撃のリーチが非常に長い霞。素手時のメリットは何？ というと、この技が出せることが第一だろう。

コマンドを入力すると壁に向かってジャンプし、3角跳びする。そのあと、パンチで転身旋風、キックで緋円舞&緋天蹴を出せる。これらを使い分けることで、相手を惑わすことができるのだ。

それぞれの性能を見ると、転身旋風は攻撃判定が着地するまで出続けるので、ジャンプ攻撃で迎撃、もしくは逃げようとする相手に有効だ。緋円舞の方は、投げ技ということでダメージを期待できる。空中の相手も投げることができるぞ。緋天蹴は緋円舞の失敗で出ることがあるぐらい。とはいえ、失敗してもフォローがきくというのは魅力だ。



空中の相手も逃がさずゲット!



神凰拳™

謎のキャラクターが登場！対CPU戦攻略も完璧だ!!

今月は孫悟空、弁財天、イグレット、酒天童子の対CPU戦を大攻略！
さらに今月は謎の2キャラ（ボス？）も紹介!!
今回も、情報満載の神凰拳。見逃すなよー！

ザウルス	格闘アクション	338M
MVS 6月10日発売予定 価格未定	カセット 7月26日発売予定 価格未定	CD 8月23日発売予定 7,800円

攻略／ジェイケイ、モリスケ、DSP-たろりん、蒼炎闘士ゆーち

謎のキャラクターの正体が発覚!!

6月号で、ちょっとだけ紹介した謎のキャラの名前が発覚したのでここに大公開!! しかも、2人（？）に増えているぞ。

その2人のキャラとは、前回写真を公開したベヒモスと初登場のイーリス。

今回は、名前と使用する必殺技の写真のみの公開だが、出現条件、その他の情報はもう少し待ってね。

ベヒモス

先月、写真を公開したベヒモス。

見ての通りのパワーキャラで、必殺技も豪快なものが多い。

どの技も高い威力を誇り、連続技を食らった場合は、鬼のような減り方をする。



前進ぶん殴りから雷アッパーで吹き飛ばし…



落ちてきた相手に巨大な電撃球での一撃！



自分もジャンプし、壁に叩き付ける。相手はバウンドしつつ左右往復…



雷アッパー。これがヒットすると相手は吹き飛ぶ



時間がかかると噂のスゴイ技。まずは前進ぶん殴り。



落ちてきた相手をゲット、ぶんぶん振り回す。まだまだ終わらない…



地面に叩き付けて、弾んでいる相手にパンチを連打、連打！



最後の締め。蹴りっ！ ふう、やっと終わったよ

神風拳

イーリス

今月が初登場の女性キャラ（？）イーリス。
素早い動きと多彩な技が特徴で、変幻自在な攻撃を仕かけてくる。
対空のような技や、当て身のような技も持っており、必殺技も豊富なキャラだ。



ガードのようなポーズを取り、攻撃を受けると姿を消し…

少しすると出現。移動先はその場、後ろ、上空など様々だ



上昇しながらの回転翼攻撃。対空っぽい



垂直に上昇したのち、斜め下に向かって飛び道具を放つ

ヒットすると、地水風火の天変地異が連続で発動する

ボコボコ、ボコボコ…

最後の締めは火。色は色々あるようだ（シャレじゃないっす）



垂直に上昇、画面外に消えていき…

そこから突進技で奇襲。そして再び消える

上空からくるバージョンも。これが8回も続く。キツイ

くる方向が分かりにくく、ガードしにくい（実は1回目は…）



見た目はサマーソルト・キックのような技

ヒットするとこれで追い討ち。ガード時は出ないようだ

スサノオ対戦ワンポイントアドバイス

ここでは、スサノオの技の使い方を解説していこう。

まずは無敵技の黒龍砕だが、相手の空中ダッシュなどに反応して出したり、起き上がりに出すのが有効だ。ガードされても着地のスキは小さいので、あきらめずに着地黒龍砕or連続ガードを狙ってみるといい。

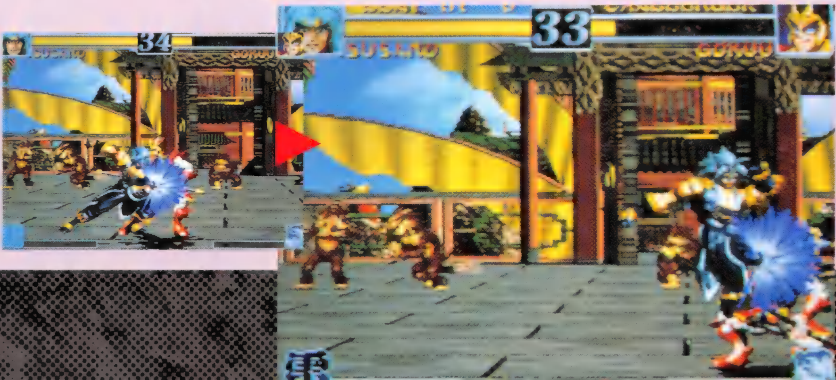


いつでも出せる無敵技。反応しよう。空中ガードされるけど

龍破落脚は連続技用。ダッシュ強キック（引きつけて当てる）や、しゃがみ強パンチ（打撃受け身可能だが）などをキャンセルして出すといい。

下降攻撃はしゃがみガード不能なので、ジャンプ直後や通常技キャンセル上昇攻撃の直後に出すのが有効。当たり方によって、ジャンプ弱キック→しゃがみ弱パンチ→前進攻撃とつなぐことも可能だ。

前進攻撃は、出るのは遅いがリーチがそこそこあるので、弱攻撃からつないだり、連続ガードから出すといい。ヒット後はキャンセル龍牙砲が入るぞ（近い時は黒龍砕や雷逆鱗でも可）。また、スキが小さいので、続けてダッシュ強キックなどを出すのもいい。



スキの小さい前進攻撃。連続技などでヒットさせたら…

ダッシュ攻撃で攻めたてよう。読まれないように注意

孫悟空対CPU戦攻略

基本戦法

対CPU戦で有効な戦法を2つ紹介しよう。

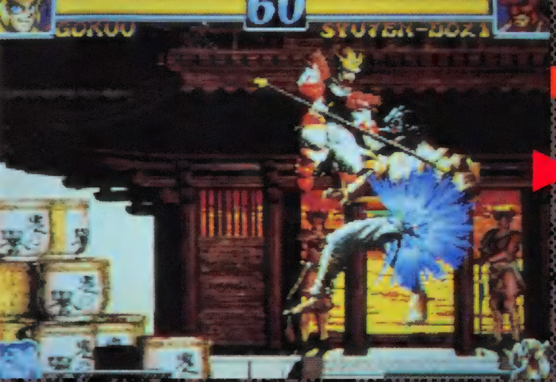
基本戦法1は相手が攻撃してくるのを待ち、それをガードしてから連続ガードで反撃する戦法。入れる技は、間合いが近い時は、しゃがみ弱パンチ×3→キャンセル弱三連棍、遠い時はしゃがみ強パンチがいい。

基本戦法2は遠い間合いでバックジャンプし、下降中に空中ダッシュで接近して弱パンチを出す（弱パンチはダッシュした瞬間から出しっぱなしにしておく）と、ジャンプして追いかけてきた相手を逆に迎撃できる。そこから上昇攻撃→弱パンチ→強パンチ→下降攻撃→強キックと空中連続技が狙える。

また、空中ダッシュで接近した時に相手が地上にいる場合は、弱パンチから下降攻撃→強パンチとつないで連続技を狙う。ガードされたら攻撃をやめ、着地と同時にバックダッシュで逃げれば安全。

ちなみに、火の天変地異技の猿陣の計は、非常にガードしにくい強力な技。起き上がりに重ねれば、確実にヒットする。連続ガードからのしゃがみ強パンチでダウンさせ、キャンセルで猿陣の計を出して重ねるとグー。

普段からスキを見てBCD同時押しをしてチマチマと天変地異ゲージをためておこう。


とりあえず、空中ダッシュ弱パンチで突っ込む

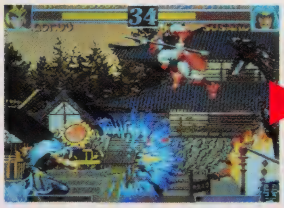

ヒットしたら下降攻撃、そこから空中連続技だ

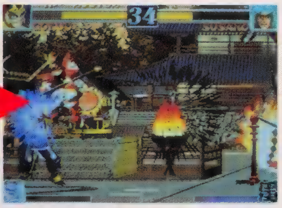

地上の相手には下降→強パンチ→地上技とつなごう

対スサノオ

基本戦法②が有効だ。地上でガードを固めて待ち、基本戦法①で闘ってもいいのだが、低空の空中ダッシュ攻撃（しゃがみガード不能）から連続技を入れてきたり、投げ技を使ってきたりするので、常に空中にいる基本戦法②の方がはるかに楽だ。ガードの上下段の使い分けはないし、投げ技とも無縁だしね。

空中ダッシュ時にスサノオが龍牙砲を撃っていたら、その上を空中ダッシュで跳び越え、ジャンプ弱パンチ→下降攻撃→ジャンプ強パンチ→しゃがみ弱パンチ→しゃがみ強パンチの連続技を決める。出せるなら最後にキャンセルで猿陣の計を出せれば完璧。


龍牙列破を跳び越せれば、スサノオはスキだらけ

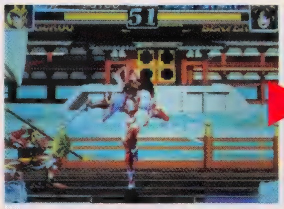

うまくつないで、地上技まで連続で決めてやろう

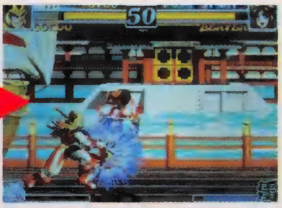
対弁財天

ベンテンは空中戦が強く、戦法②では不利なので、戦法①で闘おう。ベンテンは地上で待っていても、通常技による連続技や流星斬を勝手に出してきてくれるので、それらをガードしたあとに連続ガードから反撃するだけで勝つことができるだろう。

流星斬には、全段ガードしてから着地のスキに立ち弱パンチ→立ち強パンチ→キャンセル三連棍を決めてもいい。しかし、立ち弱パンチを出すタイミングが難しいので、無理に狙う必要はないかな。

ベンテンが空中にいる間に、立ち強パンチ→キャンセル上昇攻撃とつないで空中連続技で反撃するのも一つの手だ。


流星斬大好き弁財天。でも着地にスキがないのがガン


というわけで、空中にいる間に攻撃して空中連続技を決めよう

対酒天童子

地上で戦法①で闘ってもいいが、投げが怖い。通常投げは受け身をとればノーダメージだが、受け身不能投げが怖いので、戦法②をすすめる。

もし、こちらがバックジャンプした時に、酒天童子が空中にいるようなら、空中ダッシュはせずにガードを固めよう。向こうから勝手に空中ダッシュして突っ込んできてくれるハズ。そこで、酒天童子が出してきた技を空中で連続ガード→ジャンプ強パンチ→上昇攻撃と反撃してやるといい感じだ。

後半（6〜7ステージ）に出てきた場合は、打撃技で暴れるようになるので、逆に戦法①で闘う方が楽かも。


ガード後は連続ガードで反撃可能。空中ガードを忘れずに


かな〜り暴れるので、連続ガードに頼って倒すのも手だ

対チチ・ネネ

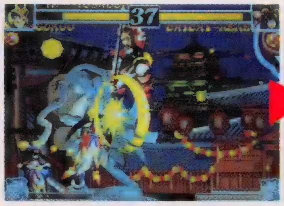
前半ステージに出てきた場合は、立ち弱パンチで牽制し、跳び込んできたところを槍身二起脚で落とせばOK。

後半に出てきた場合は基本戦法②だが、ちょっとしたアレンジが必要。

空中ガードしながら跳び込むと、チチ・ネネは上昇攻撃で落とそうとしてくるので、これには、空中で連続ガード→強パンチ→上昇攻撃…。

上昇攻撃を出さなかったら、着地寸前で弱パンチを出し、着地と同時にバックステップで間合いを離して繰り返そう。

地上では連続ガードからの反撃は狙わない方がいい。相手の方が技の出が速く、スキも小さいためだ。


この技を出すまで根気よく続けよう


出してきたら連続ガードを使って反撃、空中連続技で体力を奪うのだ

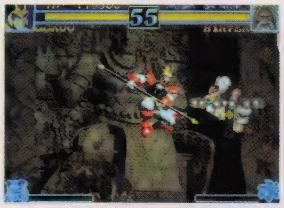
対 紊天

それほど手強い相手ではない。基本戦法②で楽勝だ。

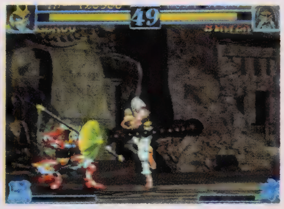
そのわけは、こちらがジャンプすると紊天は空中で災念弾を出そうとするが、災念弾は出るまでが非常に遅いので、その出かかりを空中ダッシュ弱パンチで簡単に潰すことができるからだ。

ただし、向こうが先にジャンプしていた場合は注意が必要。ダッシュで突っ込んでいくと、災念弾をもらってしまう。そんな時は無理をせずに空中ガードで防ごう。

地上戦になることは少ないと思うが、もし地上で攻め込まれてしまったら、濡縛巾と腰旋念珠に連続ガードを使って反撃していこう。



災念弾は空中ダッシュ弱パンチの的。ヤバそうなら空中ガードでOK



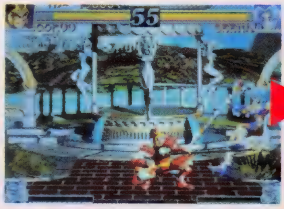
これは最後までガードしてから連続ガード。早いと食らってしまうぞ

対 シーナ

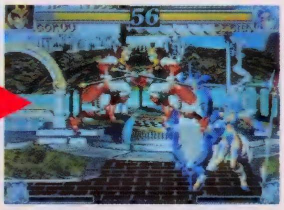
戦法②で問題なし。万一、空中ダッシュ弱パンチを迎撃されてしまったら、すぐに打撃受け身をすること。失敗するとテイルウィップも食らって大ダメージを受けてしまう。

最後の方に出てきた場合、空中ダッシュからの弱パンチを、アクアベールで返してくることがある。この場合、空中ダッシュしてから、技を出さない戦法が有効だ。アクアベールの空振りを確認したら、着地してからしゃがみ強パンチを当てる（間合いが近ければ連続技を入れてもいい）。

シーナがジャンプ攻撃を出してきても、空中ガード→連続ガードで反撃すればいいのでノープロブレムだ。



しゃがみ強パンチや連続技を決めていくようにしたい

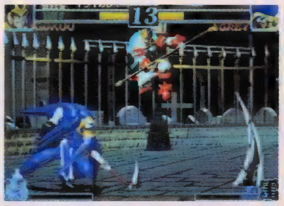


鏡に対して攻撃するのは危険。技を出さずに着地して…

対 イグレット

イグレットも紊天と同じく、戦法②のカモ。空中ダッシュ弱パンチを出すと、なぜかイグレットは高い確率でリッパーハーケンを出してくる。当然ながら、地面から生えてくるこの鎌が当たることはないので（低空すぎると当たってしまうこともあるが）、おもいっきり硬直しているイグレットに、ジャンプ弱パンチ→下降攻撃→ジャンプ強パンチ→しゃがみ弱パンチ→しゃがみ強パンチ（またはキャンセル三連棍）の連続技を叩き込んでやろう。これの繰り返しでOK。

ソウルスラッシュが、立ちガードでなければ防げないことを覚えておけば大丈夫。



離れているとハーケンを多用してくるので、こうなることが多いのだ



立ちガードでのみ防げる。見てから反応したいところ

対 孫悟空

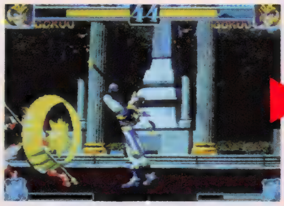
8戦目の同キャラ戦は実はかなり楽チンだ。

CPU孫悟空は、こちらが何もしていなくても、勝手に炎殺棍や三連棍を出してきてくれる。それを連続ガードで反撃しているだけで、簡単に勝つことが可能。

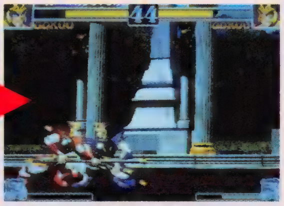
炎殺棍に対してはしゃがみ強パンチを使って反撃。

空振りすることも多いが、連続ガードから技を出していれば、無敵状態になっているので反撃は受けない。

三連棍がきたらチャンス到来。しゃがみ弱パンチ×3→キャンセル三連棍か、しゃがみ弱パンチ→立ち強パンチ→キャンセル三連棍を決めて一気にダメージを与えるべし。



三連棍を待てば道は開ける



連続ガードからの反撃で以上なのだ

ワンポイント対戦アドバイス

空中ダッシュ弱パンチを出しっぱなしにして突っ込んでいくのが、対CPU戦同様に有効な攻め込み方だ。相手が地上で弱パンチをガードしたなら、続けて下降攻撃を出して攻め立てよう。ジャンプ攻撃に対して地上で連続ガードをしても、よほど対空に適した技を出してこない限り、反撃をすることは難しいからだ。

逆に、空中でガードされてしまった場合は、そのまま攻めると反撃を受ける可能性が高いので、一度ガードを固めて様子を見る方がいい。

孫悟空の前進攻撃は、如意棒を伸ばす技。スピードは遅いがリーチはかなり長く、通常技キャンセル飛び道具などを反撃するのに適している。

通常技を連続ガードして、すぐに前進攻撃を出せば、無敵時間で飛び道具を抜けながら、伸ばした棒で相手を攻撃することができる。

対CPU戦の基本戦法で紹介したしゃがみ強パンチ→キャンセル猿陣の計という連携も覚えて欲しい。



連続ガードから出せば無敵状態。飛び道具も食らわないぞ



まずはしゃがみ強Pで転ばせる。これをキャンセルして…



猿陣の計だ。相手の起き上がりに丁度よく重なるぞ

ベンテン対CPU戦攻略

基本戦法

CPU戦の基本戦法は相手の行動を見てから動くことが多いので、自分から攻めることはしない方がいい。

しかし、3人目までは自分から攻めた方が（相手が弱いため）楽なので、CPUからダウンを奪ったら、起き上がりに連続技コマンドAorBのみで勝つことができる。

4人目以降は連続技コマンドAorBは通用しにくくなるので、その他のパターンを使っていくことになる。

一番簡単な戦法は、小技で牽制後にCPUの攻撃をガードして、連続ガードでダメージを与えていく方法。連続ガードから入れる技は、離れた間合いなら前進攻撃・キャンセル流星斬。比較的近い間合いなら、近距離立ち強キック（2段目）→キャンセル近距離立ち強キック（4段）→キャンセル前進攻撃キャンセル流星斬（流星斬の代わりに天変地異技の2つをつなげることも可能）で大ダメージを与えることができる。

次は通常技で牽制してCPUの跳び込みに反応する方法。

近い間合いなら、弱か強の流星斬で落とす。離れた間合いの時はCPUは比較的空中ダッシュをしてくるので、上昇攻撃からの空中連続技を入れていこう。

天変地異ゲージをためると跳んでくることが多いので、流星斬で落とすようにしよう。





Cの前進攻撃をキャンセルし流星斬。締めはこれが安定だって…



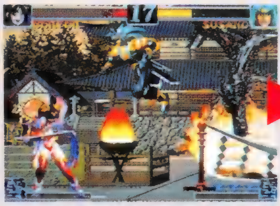
旋空鳳凰翼につなげば、体力満タンからここまで減る！

対 スサノオ

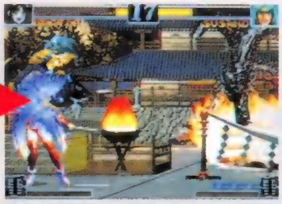
CPUのスサノオは、破壊神というだけあって、とんでもない暴れん坊である。思わず『すごい漢だ』といいたくなるが、基本戦法を使っていけば負けることはないだろう。

具体的な闘い方は、天変地異ゲージをためつつ（または立ち弱パンチ）スサノオの攻撃に反応するのだが、通常ジャンプは流星斬で落とし、空中ダッシュはガードし、スサノオは連続技を続けてくるので連続ガードで対処しよう。

また、スサノオが黒龍砕や龍破落脚（空中のみ。地上での場合は連続ガード）を出してきたら、それらの必殺技の降下中に重ねて、こちらの連続技をぶち込んでやろう。



スサノオに限らず、空中ダッシュはかな～り素早い



油断しているとこの通り。連続技を食らうこともあるのだ

対 孫悟空

このキャラは、必殺技をウルトラ暴発させるキャラなので、連続ガードをうまく使っていくことができれば楽に倒すことができるのである。自分なりに強力な連続技を開発するのに持ってこいのステージだ。

天変地異ゲージをためると、通常ジャンプか空中ダッシュで近づいてくるので、通常ジャンプに対しては流星斬で迎撃していき、空中ダッシュで接近してきた場合には、こちらがガードしていれば、そのまま勝手に三連棍まで出してくるので、3発目を連続ガードして、そこから連続技へ持っていこう。ただし、反撃する時の間合いには注意。



三連棍を出してきたときがチャンス



連続ガードを使って反撃、そこから連続技を叩き込むのだ

対 チチ・ネネ

チチ・ネネは、小さな見かけからは想像できないほどの長いリーチと強力な連続技を持っている。パターンを使わずまともに闘ってしまうと非常につらい相手になる。

チチ・ネネが最後の方に出てきたら、天変地異ゲージをためつつ、牽制の立ち弱パンチ、立ち強パンチの先端が当たるか当たらない間合いを保ち続ける。空中ダッシュなどは手堅くガードし、通常ジャンプのみ流星斬で確実に落としていこう。

また、天変地異技が出せる状態なら起き上がりに赤龍双剣を重ねておこう。チチ・ネネが早く登場したなら基本戦法が通用するので楽勝。



起き上がりに赤龍双剣を重ねると、最初はガードされるのだが…



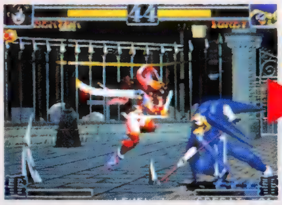
2発目以降がヒットすることが多い

対 イグレット

イグレットは、イヤな必殺技ばかり持っていて、ヘタな間合いで闘うと、すぐさま必殺技のエジキになってしまう。

最初の方に出れば基本戦法で充分だが、最後の方に出てきた時は開始直後にダッシュ強パンチ→キャンセル流星斬が有効だ。その後はバックダッシュで画面端までさがり、リッパーハーケンを跳び越えるようにダッシュ攻撃を仕かけよう。ガードされたら、素直にガード、投げられた場合は確実に投げ受け身を。攻撃してきたら連続ガードから連続技を決めるチャンス。

ブランブルリングの空振りや連続ガード後の反撃は早めに技を置くのがベスト。



うまい具合にリッパーハーケンを超えることができれば…



強パンチからキャンセル流星斬まで決まるぞ

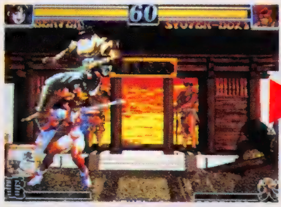
神風拳

対 酒天童子

さぁ天下一品、極上物の暴れん坊将軍。酒に酔っているわけではないと思うがコイツの騒ぎ方はハンパじゃない。

基本的には孫悟空と似ているのだが、このキャラは通常技や必殺技をガンガン重ねてくる特徴がある。連続ガードをうまく使っていかなければ、しっぺ返しを食らうので、慎重に闘って欲しい。

中、遠距離からの弱パンチ牽制パターンも使っていける。中距離では、対空が弱の流星斬に変わるだけで他は同じ。遠距離の間合いでは、弱パンチに空中ダッシュで当たりにきてくれるので、そこから立ち強攻撃や前進攻撃につないでいこう。



牽制で出した弱パンチに突っ込んできたら…



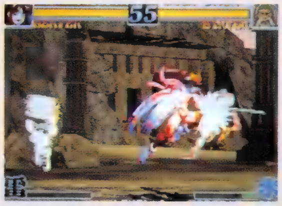
前進攻撃などにつなぎ、追加ダメージを与えていこう

対 紊天

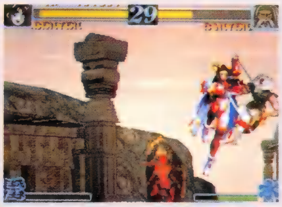
このキャラには、基本戦法を使用しなくても簡単に勝つことができる。

天変地異ゲージをためるのと、中距離で立ち弱パンチを出すまでは基本戦法と同じだが、その後、紊天は災念弾を撃ってくることが多い。低い位置で撃ってきた時は、うまく跳び越えてから、ジャンプ強パンチ→前進攻撃→キャンセル流星斬へつないでいこう。出せる状態であれば、流星斬の代わりに旋空鳳凰翼につないで大ダメージを狙う。

高い位置で災念弾を撃ってきた時は、ジャンプ強パンチから空中連続技を。頂点付近で撃ってきた場合は、キッチリとガードをしてね。



低い位置ならジャンプ下降中に強パンチから着地後連続技、



高かったら、ジャンプ攻撃から上昇攻撃につないで空中連続技だ

対 シーナ

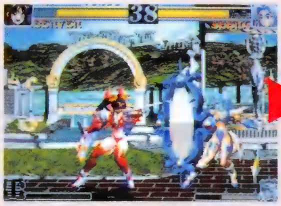
このキャラを相手にして注意することは2つ。

1つは、中距離で牽制技を出す時、アクアベールで返されないように間合いを取ること。立ち弱、強パンチ、立ち強キックなどを、先端が当たるように、シーナの目の前に置く感じにするといい。

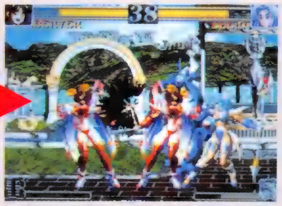
2つ目は、遠距離で弱パンチで牽制すると空中ダッシュで跳んでくるのだが、まれにテイルウィップを出すが、それは前進攻撃→流星斬で返せるので問題なし。

空中ダッシュには上昇攻撃→下降攻撃→強パンチ→流星斬が有効。

起き上がりに赤龍双剣を重ねるのもいい。



このぐらいの間合いで牽制技を出してしまうと…



アクアベールで反撃されてしまう。注意しよう

対 弁財天

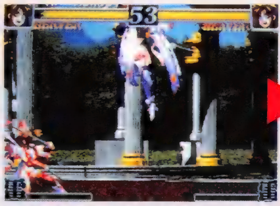
自分の分身であるもう1人の弁財天、コイツは意外と簡単に倒すことができるのだ。

まずは、天変地異ゲージをためること。

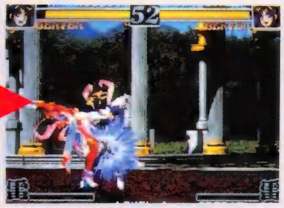
相手は跳んでくることが多いのでそれは流星斬で落とし、相手が流星斬を出してきたらガードして、CPUが空中に浮いている間に流星斬で落とすか、着地寸前に立ち強パンチor強キックを出し、連続技を決めていけるようにしよう。

相手からダウンを奪ったら、弱系統の技で牽制できる中距離を保ち、立ち弱パンチで牽制しながらパターンに持っていこう。

CPUの起き上がりに赤龍双剣を重ねるのもいいぞ。



流星斬が好きらしい。暴発しまくる



着地を狙って、立ち強キックから強力連続技を叩き込むべし

ワンポイント対戦アドバイス

弁財天は通常技のリーチも長く、スキもあまりないのだが、飛び道具がないので、近い間合いで闘うのが望ましい。

立ち弱パンチはリーチもあり、技の判定も強いのでおもに牽制として使い、相手に当たった時は立ち強パンチや必殺技などにつなげていこう。

強パンチ、強キックなどの強攻撃は、判定やリーチはあるものの、少々スキが大きいので、相手の技を潰す感じで使っていきたい。

また、前進攻撃は出が遅いもののかなり使える技の1つだ。相手の技のスキや、連続ガードから出して必殺技につなげよう。もちろん相手の連続ガードにも気をつけてね。

連続ガードからは、前進攻撃→キャンセル流星斬が安定なのだが、近い間合いの時は基本戦法でも紹介した近距離立ち強キックからの連続技を入れていけば半分以上を奪えるし、最後を天変地異技に変えれば、相手を瞬殺することもできるぞ。



強力連続技。密着からの立ち強キックが2段当たったら…



→ロで再び強キック。4段当てて



前進攻撃→キャンセル必殺技でフィニッシュ!

イグレット 対CPU戦攻略


リーチと判定に優れたしゃがみ弱パンチで牽制し…


跳び込んできたら迎撃。引きつけてこの部分を当てよう

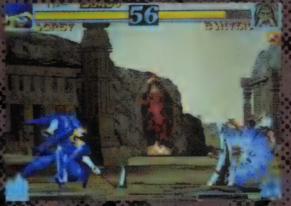
基本戦法

イグレットの基本戦法は大きく分けて2つ。
①リーチの長いしゃがみ弱パンチでチクチク牽制し、相手が跳んできたら対空技のフランブルリングで迎撃する。

注意点は、しゃがみ弱パンチは連打せずに1発ずつ出すこと。連打してしまうと、相手が跳んできた時にフランブルリングが出しにくいぞ。また、フランブルリングはできるだけ引きつけて1発目を当てるようにした方がいい。

②は他のキャラでも有効な連続ガードを使ったもの。地上の技をガードしたら、連続ガードして立ち弱パンチを数発当てて、前進攻撃（→C）、吹っ飛ばし攻撃（→BC）とつないでいく。

もちろん、これは連続技になっているぞ。吹っ飛ばし攻撃まで入れればダウンを奪えるので、起き上がってくるところに強リッパーハーケンを重ねてみよう。タイミングさえ合えばCPUは2ヒット目をくらい続けるので、そのまま倒すことができるぞ。

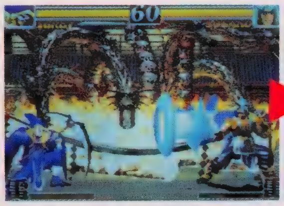

タイミングよく重ねれば、2段目だけ食らってくれる

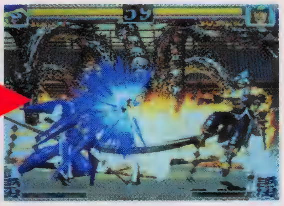
ガードされた時には、再び連続ガードからの連続技を狙う。しかし、後半の相手は吹っ飛ばし攻撃を当てても打撃受け身をとるので、ダウンは奪えない。立ち弱パンチ数発からしゃがみ強キックにすれば打撃受け身をとられないので、後半の相手にはこちらの連続技を使おう。

対 スサノオ

試合開始直後は、立ちガードをしておこう。全キャラに対していえることだが、CPUは間合いが離れているとダッシュで接近してくる。ダッシュ攻撃は中段なので、立ちガードする必要があるのだ。

肝心の対スサノオだが、基本パターン②で充分勝つことができる。ただし、間合いが離れるとダッシュ攻撃ではなく飛び道具を撃ってくることがある。間合いが合っていれば、反応して強リッパーハーケンを出してみよう。相討ちになってしまうがダウンを奪えるので、起き上がりにリッパーハーケンを重ねればパターンにもっていくことができるぞ。


遠距離で飛び道具を撃ってきたら…


すぐにリッパーハーケンだ。相討ちだが黒字になるぞ

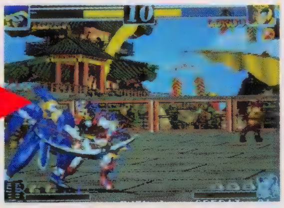
対 孫悟空

こちらの鎌より如意棒の方が余裕で長いので、パターン①は通じない。よって、パターン②の連続ガード戦法を使って闘おう。

CPUは三連棍をバリバリ出してくるので、連続ガードは三連棍が狙い目。また、強の槍身二起脚を出してくるが、この技はかなりの硬直があるので、降りてきたところにソウルスラッシュが間に合う。

ソウルスラッシュが決まったら、すぐに天変地異ゲージをためる。3分の2ほどためたら浮いている魂にダッシュ弱パンチで攻撃し、再びためてMAXにしよう。これは効率のいいゲージのため方なので覚えておくと便利。


三連棍をガードしたら、最後の3発目に連続ガード…

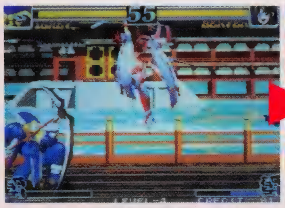

そして立ち弱パンチから連続技だ。基本ですじゃ

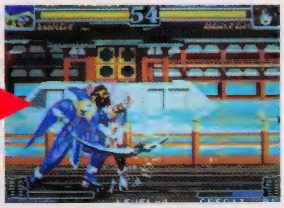
対 弁財天

こいつにはパターン①、②どちらでもOK。ただ、対ベンテン専用のパターンもあるのでそちらを紹介しよう。

まずは立ちガードで身を守り、ダッシュ攻撃を待つ。うまくガードできたら、しゃがみガードに戻して様子をうかがう。すると、流星斬を出してくるので、着地に立ち弱パンチを入れて連続技につなげよう。流星斬は硬直が短いので、立ち弱パンチはできるだけ早めに出して置いておくのがベスト。遅いと連続ガードで反撃されてしまうぞ。

また、流星斬の3、4発目が空振った時にはソウルスラッシュを決めることもできる。余裕があったら狙ってみよう。


ベンテンは流星斬を多用してくる。確実に反撃するべし

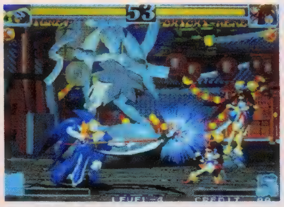

タイミングを計り、連続技を決めよう。ソウルスラッシュも狙えるぞ

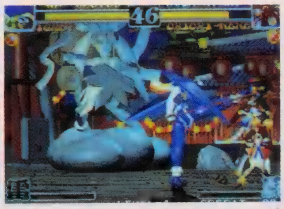
対 チチ・ネネ

チビッコ姉妹にもパターン①が非常に有効。ホイな！と短い手をグッと伸ばして頑張るのだが、こちらのしゃがみ弱パンチの方が長いので一方的につぶすことができる。しかも跳び込んでくることが少ないので、しゃがみ弱パンチをタイミングよく出しているだけで勝てることも多い。

ちなみに、チチ・ネネや紊天は背が低いので、しゃがまれてしまうとこちらの吹っ飛ばし攻撃は空振りしてしまう。

連続ガードから連続技を狙う時には、相手の状態を見ておき、しゃがみ状態のようなら立ち弱パンチ数発↓しゃがみ強キックで安定しておくといいぞ。


しゃがみ弱パンチでチクチク、チクチク攻撃しよう


チビッコなので当たらない。しゃがみ強キックにつなぐように

神凰拳

対 酒天童子

基本パターン①で結構簡単に勝てるゾ。酒天童子は他のキャラに比べ、よく跳んでくるので、しっかり引きつけて強ブランブルリングで迎撃しよう。

跳び込みを迎撃できずにガードしてしまうと、ひたすら暴れ君モードに入るので、連続ガードを使って落ち着かせることになる。

連続ガードから決める連続技は、普通吹っ飛ばし攻撃まで入るが、立ち弱パンチ→前進攻撃でわざと止めてしゃがみガードし、反撃を待って連続ガード。これを繰り返すと間合いが離れないので完全にパターン化できるぞ。ちょっと単調なんだけどね。



連続技を前進攻撃で止めて、しゃがみガードしていると…

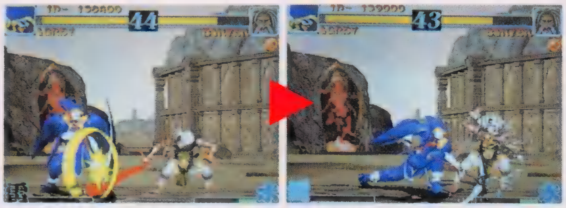
技を出してくる。これに連続ガードでパターンになるわけだ

対 紊天

相手は濡縛巾や腰旋念珠を、離れた間合いから出すことが多いので、立ち弱パンチが届かない。

そんなわけで、こいつには前進攻撃→吹っ飛ばし攻撃を決めるようにしよう。また、腰旋念珠は3発目に連続ガードすること。早すぎると食らってしまうゾ。

以後これを繰り返すわけだが、まれに災念弾を撃ってくる時がある。すぐにバックジャンプして前方ダッシュし、弱パンチ→強キック→CD同時押しの連続技コマンドで迎撃しよう。低い位置から撃ってきた時や、後半の相手には入りにくいが、再びパターンに移行できるので問題なし。



必殺技を出してくるのだが、ちょっと間合いが遠い

というわけで、いきなり前進攻撃を当てていこう

対 シーナ

人魚には基本パターン①が非常に有効。中間距離だと判定の強い、くじら中段攻撃を出すこともあるが、イグレットにとってはこんな攻撃は余裕。こちらのしゃがみ弱パンチの方が長いので、中段攻撃の外から攻撃できるからね。

ただし注意点が一つ。シーナが跳び込んできた時には、ブランブルリングで迎撃しない方がいい。テイルウィップを出されると一方的に負けてしまうのだ。跳び込みにはギリギリまでしゃがみガードしておき、テイルウィップだったらソウルスラッシュを置いておき、跳び込みはガードして着地後の通常技を連続ガードして反撃しよう。



対空は出さずにガード。テイルウィップがきたら反撃のチャンスだ

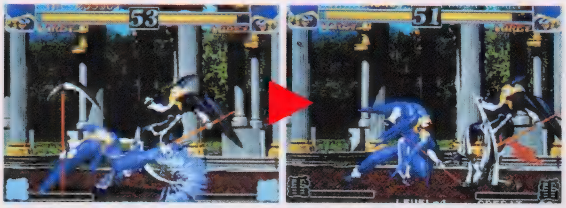
「置く」ような感じで早めにソウルスラッシュを出そう

対 イグレット

間合いが離れていると強のリッパーハーケンを出してくることが多いので、開始直後にダッシュ弱パンチで接近する。相手が何も出さなかったとしても接近できるし、攻撃してきたらパターン②へと移行できる。

ダッシュ弱パンチが当れば、立ち弱パンチからしゃがみ強キックにつなげる連続技を決めよう。吹っ飛ばし攻撃は打撃受け身されるので×。

ダウンさせたら、起き上がりにタイミングよくリッパーハーケンを重ねる。タイミングさえ失敗しなければそのまま倒すことが可能だ。対酒天童子で書いた弱パンチ→前進攻撃パターンも使えるぞ。



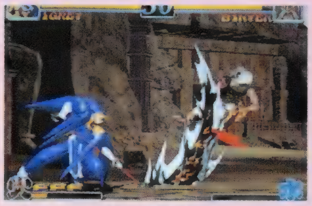
しゃがみ強キックにつないで確実にダウンさせて…

起き上がりに弱リッパーハーケンを重ねればパターンになるのだ

ワンポイント対戦アドバイス

画面の端から端まで届くし、弱と強で、鎌の出現位置を変えることができるリッパーハーケン。実はこの技には、ちょっとした秘密がある。

火の天変地異が起こっている時にこの技を出すと、鎌の刃が普通の大きさの約3倍ぐらいにデカくなるのだ！



デカイ！　しかもギザギザ

何かギザギザしてるし、はっきりいって結構ビビる。ジャンプしてからの前方ダッシュでも抜けることができないので、対戦では非常に有効なのだ。ただ、威力は普通に出した時と全然変わらない。ちょいと残念。

これ以外では、ダッシュ弱パンチが使える。他のキャラはある程度引きつけてから出さないと着地で通常技につながらないが、イグレットはダッシュした瞬間に弱パンチを出してしまっても、着地と同時に立ち弱パンチにつなげられるのだ。

理由は謎に包まれているが、死神の特権と割り切って（？）使いまくるしか！



ダッシュした直後に弱パンチを出しても…

立ち弱パンチにつながる。連打でOKだし、得した気分

酒天童子対CPU戦攻略

基本戦法

後半に出てくる相手には、CPUが確実に連続ガードを使ってくることを逆手に取ったパターンがある。

とりあえず、連続ガードから、しゃがみ弱キック数発→キャンセル鬼拳や、金剛弾きなどでダウンさせる。そして、レバーを→に入れっ放しで歩き、起き上がりに金剛弾きを重ねよう。連続ガードを失敗して、ことごとく食らってくれるのだ。あとはこれを繰り返せば勝つことができる。

確実ではないものの、起き上がりに密着して前進攻撃を重ね、キャンセル濁流灘を入力する方法もある（タイミングは遅めのキャンセルという感じ）。

CPUは前進攻撃に対して連続ガードから技を出すのだが、これには投げられ判定があり、そこに濁流灘が決まる。濁流灘の代わりに地獄流しても可能。

その他、転ばせたあとバックステップで離れ、轟炎酒を重ねてもいい。1発目はガードするのだが、なぜか2発目以降を食らってくれるぞ。

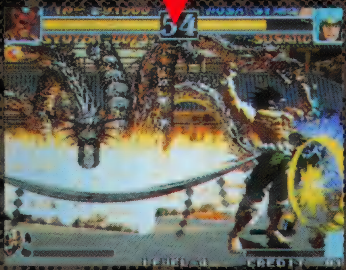
連続ガードをあまり使わない前半の相手（2人目くらいまで）は、ガードが甘いので適当に鬼拳を出しまくるだけでヒットすることが多い。ガードされても濁流灘を入力すればかなりの確率で決まる。起き上がりに鬼拳（鬼骨砕き）を重ねるのも有効だ。



最初の2人目くらいまでは弱い。暴れるだけでなんとかなるぞ



一度転ばせたらほぼ勝ち。歩いてスンスン近づき…



金剛弾きを重ねよう。2発目だけヒットするのだ

対 スサノオ

こいつは中間距離から黒龍砕や龍破落脚を連発してくる。

反撃の狙い目は黒龍砕で、着地にしゃがみ弱キック数発→キャンセル鬼拳の連続技が決まる。黒龍砕は着地のスキが小さいので、置くような感じで、早めにしゃがみ弱キックを出そう。当てる数は届かなくなる直前まで。これは他キャラに対しても同様だ。

ガードを固めていると、たまに歩いて投げにくるので注意。相手が歩いてきたら、こちらも後ろに歩き、龍破落脚がギリギリ当たらない間合いを保つようにしたい。

スサノオは起き上がるのが遅いので、起き上がりに技を重ねる時は注意が必要。



黒龍砕の空振りがチャンス。落ち着いて反撃しよう　着地に「置く」ようにしゃがみ弱キック。かなり早めだ

対 孫悟空

孫悟空に対しては、基本通りに、連続ガードからの反撃+基本パターンで倒そう。

反撃のチャンスは三連棍。連続ガードからしゃがみ弱キック数発→キャンセル鬼拳を決めよう。炎殺棍は反撃しにくいのでガードが無難だ。

注意点だが、スタート時などの離れた間合いで仕かけてくるダッシュ攻撃（しゃがみガード不能）には気をつけたい。これを食らうと連続技につながれて、大打撃を受けてしまうのだ。孫悟空の場合は2ヒットする攻撃が多いので、1回ガードしてもすぐにしゃがまないように。ダッシュ攻撃に関しては、他のキャラに対しても同じことがいえる。



おりゃおりゃおりゃっと三連棍をガードしたら…　連続ガードで簡単に反撃できる。連続技を決めるべし

対 弁財天

ベンテンは流星斬が大好きなので、これを待って反撃していけばOK。

反撃に使っていく技だが、この技も着地のスキが小さいので、着地前に空中で鬼骨砕きを当ててしまうといい。

また、BCDで天変地異ゲージをためておき、着地に地獄流しを狙うのもいい。入力のタイミングを少し遅めにしないと決まりにくいので注意。

間合いが近いと投げを多用してくる。歩いてきた時は、後ろに歩けばいいのだが、問題はダッシュで接近された時。後ろに歩いても逃げれないので、バックジャンプしてしまおう。念のため、投げ受け身も取れるようにしておきたい。



ベンテンの地上必殺技は流星斬のみ。狙いを絞りやすい　ちゃんと狙えば何でも入る。たまには地獄流しでも使う？

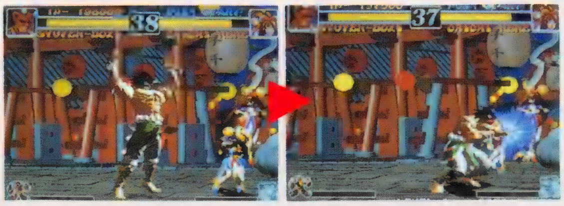
対 チチ・ネネ

こいつは通常技のつなぎが素早いので、連続ガードからの反撃が非常にやりにくい。というわけで、少し変わったパターンを使うことになる。

スタート直後など、間合いが離れている時は、ダッシュ攻撃で突っ込んできたり、ジャンプすることが多い。これを金剛弾きで迎撃しよう（ダッシュには半分先読み）。

歩いてきた場合は、当たらない間合いで金剛弾きを出したあと、前に歩いて（1キャラ分程度）金剛弾きを出すと、技を出したところにヒットするぞ。

攻め込まれたらしゃがみ弱キックで牽制してためて、金剛弾きを狙っていこう。

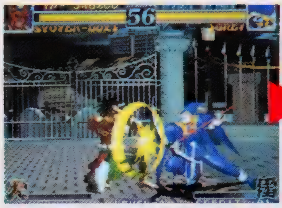


このぐらいの間合いで金剛弾き。もし空振りしたら…　前に歩いて金剛弾きだ。ガードされても2発目だけヒットしやすい

対 イグレット

中間距離で待っていると、リッパーハーケン、ソウルスラッシュ、ブランブルリングのいずれかを出してくる。反撃のチャンスはブランブルリングで、ガードしたあとに鬼拳が当たる。入力をあせると連続ガードになってしまい、鬼拳を出せないので注意。

残りの2つだが、ソウルスラッシュは立ちガード、リッパーハーケンはしゃがみガードする必要がある。ソウルスラッシュの方が遅いので、これを見てから立ちガードするようにすればガードしやすいぞ。ソウルスラッシュは、近距離でガードすれば連続ガードから前進攻撃→キャンセル鬼拳で反撃が可能だ。



ブランブルリングはスキが小さく、ちょっとやっかい

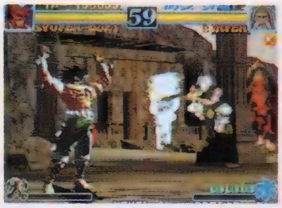


反撃するには、ガード硬直が解けた直後に鬼拳だ

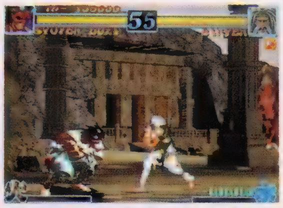
対 紊天

中間距離でレバーを↘に入れながら待ち、近づいてきて濡縛巾や腰旋念珠を使ったところを、金剛弾きで潰してやろう（間合いは写真を参照）。空振りした場合は、金剛弾きを連発で出すか、ひとまずガードするといい。また、遠めの間合いで必殺技を空振りしてくることもあるが、これは放っておいて、近づいてくるまで待つように。

跳び込みやダッシュから災念弾を出してくることも多いのだが、これは金剛弾きで跳ね返すことができる。跳ね返した弾は相手に当たらないが、紊天は着地までスキだらけなので、ダッシュ強キックなどを当てることが可能だ。



災念弾でも普通の跳び込みでも、金剛弾きを出せばOK



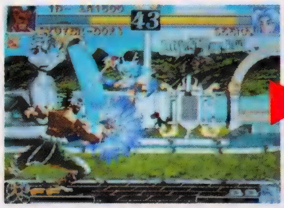
歩いてきたらこれぐらいの間合いで。必殺技にカウンターを取るのだ

対 シーナ

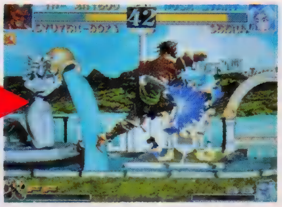
シーナに対しても、やはり中間距離で必殺技を待つことになる。

ドルフィンロールをガードしたあとは、連続ガードから前進攻撃を出すと、空中でヒットする。すぐにダッシュで追いかけて空中の相手に上昇攻撃を当て、受け身を取られるまで空中連続技を叩き込んでやろう。

アクアベールは少し厄介。しゃがみ強パンチで本体を攻撃することができ、間合いが近ければキャンセル鬼拳までつながるのだが、少しでも間合いが遠いとダメで、出すのが遅れてもガードが間に合ってしまう。多少の慣れが必要となるだろう。



前進攻撃を空中で当てたあと、ちょっとダッシュして…



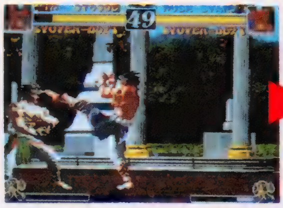
上昇攻撃。強K→下降→弱K→ダッシュ強P→強Kとつなごう

対 酒天童子

同キャラなので8人目に出てくる酒天童子。こいつはかなり暴れるので、連続ガードからの反撃が有効となる。

相手は、中間距離から単発の突進技（鬼拳や鬼骨砕き）を出してくることが多い。これは、連続ガードから前進攻撃→キャンセル鬼拳で反撃しよう。連続ガードのタイミングなどにより、ガードされることもあるので、前進攻撃の当たり方を見極め、ヒットしていたら鬼拳、ガードされたらガードを固めるようにする。

ここまでに書いたキャラ別攻略から、基本パターンを繰り返せば楽に勝てるはず（相手が誰でも）。とりあえず勝てない時は、基本パターン！



とにかく暴れる。連続ガードを使ってサクッと倒すべし



ここからキャンセル鬼拳、そして以下繰り返しだ

ワンポイント対戦アドバイス

酒天童子には遠距離から攻撃できる技はないので、離れていてもムダ。接近して一気に攻め倒してやろう。

ここで、接近戦で有効な手段を3つほど紹介しよう。

まず、連続ガードからしゃがみ弱キック数発→キャンセル鬼拳。しゃがみ弱キックは届かなくなる直前まで入れよう。連続ガードのタイミングが早ければ、弱攻撃のスキにも間に合うぞ。ただし、中段攻撃&下段攻撃のガードの揺さぶりには注意。

次に、前進攻撃（またはしゃがみ弱キック）→キャンセル濁流灘。相手の起き上がりに密着して重ねるのが有効で、一発目に対して連続ガードで反撃した相手をゲットできるのだ。コマンド入力は遅めのタイミングで、ボタンを連打するとやりやすい。相手は起き上がりに投げることもできないので、結構嫌な攻めだ。

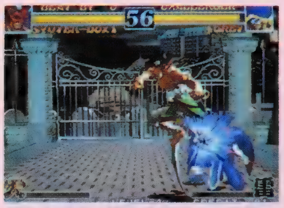
最後はジャンプ直後の下降攻撃→ジャンプ弱キック。下降攻撃は下段ガード不能で、素早いため見てからの反応はされにくい。当たり方によっては、しゃがみ弱キック→キャンセル鬼拳までつながるぞ。



相手が連続ガードを使って反撃するようなら…



濁流灘でポイ捨て。地獄流しならレバガチャ+連打でOK



低空の下降攻撃を見切るのは困難。しゃがむ相手にはこれだ



メタルスラッグ

アイテム紹介&ミッション1〜2を攻略!!

攻略／DSPーたろりん

ナスカ		シューティング		193M	
MVS	発売中 98,000円	カセット	発売中 29,800円	CD	7月5日発売予定 7,800円

家庭用のカセットも発売され、ますます話題のアクションシューティング『メタルスラッグ』。今月は得点アイテムをふくむすべてのアイテムの一覧表を掲載。さらにミッション1・2を徹底攻略だ！

細かい所まで練り込まれたグラフィックに注目

『メタルスラッグ』のグラフィックは、本当に細かいところまでよく描きこまれている。

プレイ中にしばらくマルコ（ターマ）をほうっておけば、彼らは水筒から水を飲んだり、通信機を取り出したり、銃の弾薬を入れかえたりする。また、ガケなどでギリギリの位置に移動させれば落ちそうになるし、雪原では吐く息が白いのだ。



一瞬たえるんだけどやっぱりダメ…。

ステージ2の中ボスが出てくる直前の草むらなど、「こんなところに」という感じで隠れている捕虜。水たまりにうつるカゲも芸が細かい。

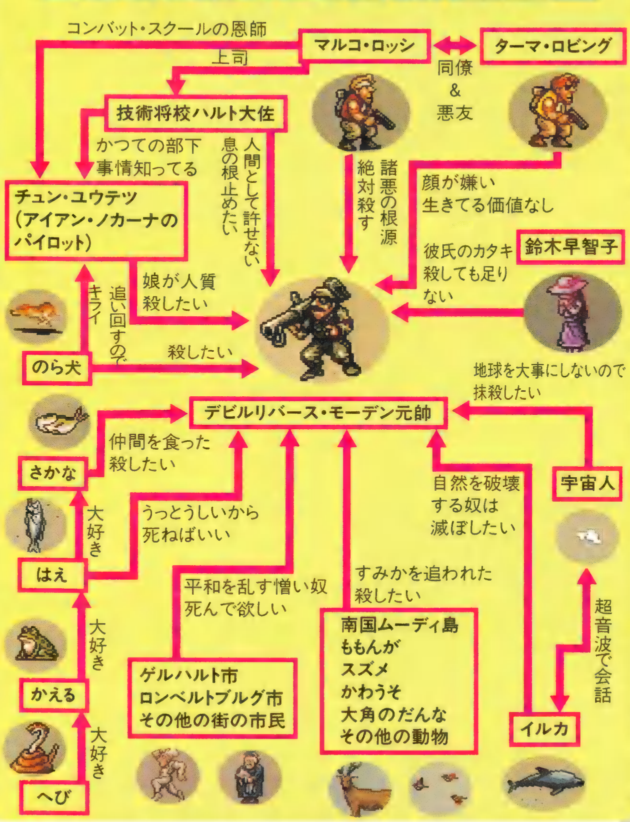
あと、アイテムでいくつか「腐る」ものがあるのだが、この腐り方、実はアイテムごとに全部ちがう！　カエルはいきなりハラがふくれ、パンはキノコがニョキニョキはえてくるなど、こりにこりまくっている。花など、画面に出るとすぐ腐る、というか散る。まさに「花のいのちは短くて…」という感じだ。

もうひとつビックリネタを。ミッション2の橋の場面で橋から落ちて死ぬと、たまにでっかい魚が出てきて食べられてしまう！

膨大な設定に支えられた世界観 そして謎が謎をよぶ相関図

前号で『メタルスラッグ』のストーリーと主人公のプロフィールは紹介したが、その他にもこのゲーム、実は膨大な量の設定が存在するらしい。くわしくは相関図を見て欲しいが、画面に出てこないキャラまで、名前や設定が細かく決まっているのだ。それにしても「鈴木早智子」って、いったい誰なんだ？

メタルスラッグ・登場人物相関図





基本操作説明

レバー操作

8方向レバーで自機の移動、バルカン砲の射撃方向を決定。レバーを下に入れれば、たとえメタルスラッグに乗っている時でもふせることが可能だ。

ボタン操作

Aボタンはショットボタン。歩兵の時はハンドガン、パワーUPガンを発射。メタルスラッグに乗り込んだ時は、バルカン砲を発射する。

Bボタンはジャンプボタンで、レバーとの組み合わせで垂直ジャンプ、横ジャンプが可能。また、メタルスラッグに乗り込む時もこのボタンを使う。ちなみにメタルスラッグをおりる時は↓+Bだ。

Cボタンは手榴弾ボタンで、破壊力の大きな手榴弾を投げる。メタルスラッグに乗り込んだ時には、一撃必殺のキャノン砲を発射。弾数は手榴弾とキャノン砲共通で数に限りがあるが、弾数補給アイテムで弾を補充することが可能。

メタルスラッグに乗り込んだ時にA+Bボタンで、メタルスラッグを敵陣に向かって突撃、自爆させて大ダメージを与える「メタスラアタック」が使用できる。

アイテム一覧表

アイテムのすべてを公開!

補充アイテム(全3種)

アイテム	説明
弾数補充アイテム	パワーUPガンの弾数を補充。ハンドガン状態で取ると1,000点。
手榴弾補充アイテム	手榴弾(メタルスラッグ搭乗時はキャノン砲)を10発補充。
メタルスラッグエネルギー補充アイテム	メタルスラッグ搭乗時、エネルギーを回復。歩兵の状態で取ると1,000点。

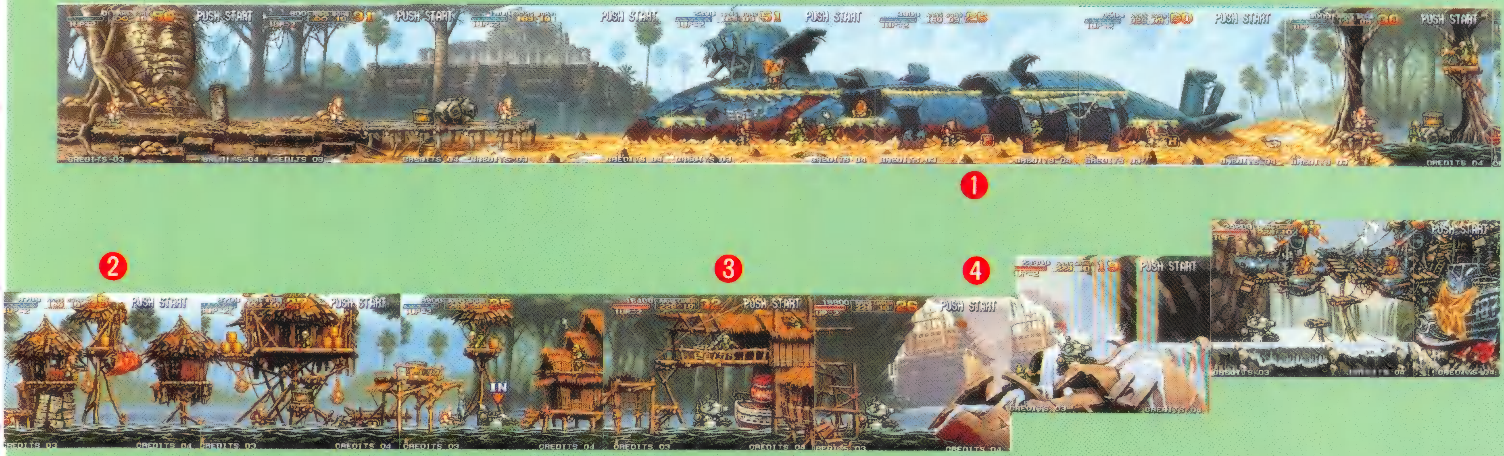
パワーUPガン(全4種)

アイテム	説明
H ヘヴィマシンガン	連射性の高い重機関銃を装備。レバーとの併用で弾をばらまける。初期状態で200発。
R ロケットランチャー	ゆるいサーチのかかったミサイルを発射可能にする。敵にヒットすると爆風が飛び散り、周囲の敵にもダメージを与える。初期状態で30発。
S ショットガン	近接戦闘用の強力な銃を装備。射程はパワーUPガンの中でも最も短いが、与えるダメージは最大。初期状態で30発。
F フレイムショット	対人用の火炎放射器を装備。斜線上の敵歩兵をすべて焼き尽くす。初期状態で30発。

得点アイテム

アイテム	得点	アイテム	得点	アイテム	得点	アイテム	得点
		にく	1,000	はな(腐った状態)	10	鳥の巣	1,000
特別製人形	50,000	缶詰	1,000	コイン*1	10/+a	へび	500
特別製クマ	50,000	缶詰(腐った状態)	10	大勲章	500	さかな	500
特別製さかな	50,000	かえる	500	パン	200	ねこ	100
特別製かえる	50,000	かえる(腐った状態)	10	パン(腐った状態)	10	白さる	1,000
人形	5,000	手紙	500	きのこ	1,000	黒さる	1,000
クマ	5,000	小勲章*1	10	くだもの	1,000	社長	0*2
ブタ	1,000	はな	10	くだもの(腐った状態)	10	うんこ	10

*特別製アイテムは見た目には普通のものと区別なし　*1連続で取ると高得点　*2社長を取って一定時間内に他のアイテムを取ると高得点になる



MISSION 1　絶対密林帯

ステージ攻略

うっそうとしたジャングルの中、浅い川の中を進む。潜水艦の残骸、森の木々を利用した敵施設が並ぶ…

ステージ解説

最初のステージだけあってけっこうカンタン。ここで基本操作、特にメタルスラッグのあつかいに慣れておきたい。

前半はH（ヘヴィマシンガン）のアイテムを取って進もう。❶でFのアイテムも出るが、これは取らずに、ひたすらHの弾数を増やしていこう。

中ボスのヘリを倒して森の中を進む。ここでは2つのことを覚えておいて欲しい。❷の上から吊してある石を落とすと下にいるザコを殺せるということと、水中から飛び出してきて爆弾を投げつけてくる敵は、爆弾を投げる前に倒すとよいということだ。



出現位置は決まっているので覚えよう

しばらく進むと❸にメタルスラッグが置いてある。早速乗り込もう。あとはいく手をさえぎる建物を破壊してボスまで進撃するのみ。



愛車登場！　急ぎ搭乗せよ！

❹、ボス戦の前の坂のところでは敵戦車が3台出てくる。この戦車はCボタンのキャノンを2発当てると破壊できるぞ。キャノンは放物線を描いて飛ぶので、距離を合わせてうまく当てて欲しい。

中ボス　武装ヘリ　Rショーブ

このステージでは2回出てくる中ボスのヘリ。プレイヤーを追いかけながら爆弾を3発セットで降らしてくるイヤな奴だ。

1回目のヘリは、ヘヴィマシンガンがあれば銃を上に向けて連射していればカンタンに倒すことができる。爆弾をすべて撃ち落としつつダメージを与えられるのだ。



Hでないと撃ち負ける

ただ、これをやるとムダ弾を消費することになるので、弾を節約したいなら爆弾を左右に小さくよけながら撃った方がイイかも。

2回目のヘリはメタルスラッグに乗って戦うことになる。レバーを上にいれて撃ってダメージを与え、爆弾がきたら右によけるというのを繰り返そう。なぜ右かというと、バルカン砲がボディの左側についているため、右によけた方が次の撃ち込みがやりやすいのだ。メタルスラッグから降りて戦うのも一つの手。



ちょっとずつ右に避けていこう

ボス　高津770式爆撃機残骸要塞“てつゆき”

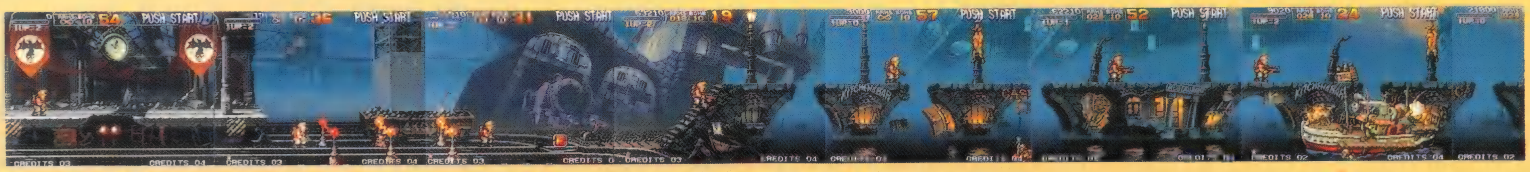
このボスは、メタルスラッグに乗っていれば秒殺することが可能だ。方法はカンタン。ボスの目の前までいき、しゃがんでCボタンを連打。しゃがむとメタルスラッグに乗った状態でも手榴弾が投げられるうえ、ものすごい連射ができるのだ（乗っていない時は画面上に2発しか撃てない）。

こうして手榴弾を全弾ボスに投げつければアッという間にボスを倒せるのである。



手榴弾をつかえ！

この秒殺パターンが万一失敗したら、普通に戦わざるをえない。その場合、ボスの攻撃モードが変わったあとのレーザーのよけ方がポイント。上に撃った時はしゃがんで、下に撃った時はジャンプでよけるように。





MISSION2 朝焼けに賭けろ

反逆軍の兵器製造工場のあるロンベルトブルグ市での戦闘…

ステージ解説

❶スタート地点。初登場の盾を持った敵が強敵だ。盾でこちらの弾を防いでしまうのだ。そこで、遠くでしゃがんで待って、攻撃体制に入ったところ（この時は盾を構えていない）を狙って撃とう。しゃがむのは、奴に弾を撃たれてしまった場合にそれをよけるため。近づいてナイフコンバットを挑むのもいい。ナイフはガード不能（笑）なのだ。

❷電撃バリケードをしゃがみ歩きで抜け、スクロールが止まったら、上からパラシュート兵が降下してくる。Fを取って一気に焼き払おう。

❸橋のエリアでは戦車に注意。立ったまま撃っていると、戦車砲の直撃を受けてやられてしまう。対処法はしゃがんで撃つこと。単純だ（笑）。

❹の船はジャンプして下に弾を撃っていれば楽勝。半壊したら跳び降りて、出現したアイテムを回収してから沈めるとナイス。特に3隻めが出すSはぜひ取っておこう。


この時を狙って撃て！


Sをゲットしてから沈めよう

中ボス 屋根から砲台 ミニ・バタ

なぜか屋根の上を走ってくる列車砲台。Sを持っていれば、上に向けて10発ほど撃てば秒殺できるぞ。Sがなくても、この中ボスが撃つ弾は遅いので、よけながら撃ち込むことは難しくない。

ボス 離陸したい大型機 "ヘアバスター！リバーツ"

このボスは真下で戦うのが基本。乗っている軍人が撃ってくるランチャーは左の方にしか撃てないからだ。

メタスラに乗っていれば、開幕であらかじめ画面右端にいて、しゃがみ手榴弾を連射すると一気に大ダメージを与えられる。あとは真下で攻撃をよけながら撃ち込むだけ。ボスが右に寄ってきた時だけいったん左に逃げるべし。


真下にいればかなり安全なのだ

捕虜のハナシ

ステージクリア時に捕虜を助けた人数×千点、ボーナスが入るのは知ってるよね。この時に助けた捕虜が10人を超していると、特別ボーナスとして10万点がもらえるのだ。ただ自分が死ぬと、助けた人数はゼロにもどるので注意。

捕虜の階級は2とうへい〜大まおうの17種類。でもたとえ階級が何であろうと、ボーナス点は一律千点なのだ（人類みな平等ってことか?）。

さらに捕虜の名前はなんと、計935人分も用意されている！しかしこれだけの名前、いったいどこから持ってきたんだ、と思った我々は、独自に調査を開始。そこで浮かび上がったある事実。それは…。

「ナスカの開発って、かなりマニアック」。

次に調査で明らかになった、名前のおもなモデルと思われる例をあげてみよう。

「色」「方角」「果物」、まあ、ありがちだね。

「神話・伝説の登場人物」、これもまあ、よくあるテだ。

「発明家や作家」「歴代の総理大臣や政治家」、なんだ結構インテリっぽいじゃん。

「戦国武将」「三国史の登場人物」、おっ、だんだんソレっぽい感じになってきたぞ。

それからアニメの登場人物系と思われる名前…。かなり全開状態、いい感じだ。

「声優」「マンガ家」「アニメーター」、これもマニーな人には定番だ。しかしマンガ家がちょっと片寄ってるような気がするのは気のせいか?

と、こんな感じだが、他にもミュージシャンとか、某仮面ライダーあたりがかなりアヤしい。なかには「アイスビール」なんてよく分かんないヤツもいる。きっとモデルは他にもいるので探すべし。



どんな階級でも点数はおんなじ


実は彼はローエングラム元帥かも？



オーバートップ™

目指せ最速！ 君はどのマシンでどう走る?!

ADK	レース	210MB

MVS	発売中 88,000円	カセット	発売中 29,800円	CD	7月25日 価格未定

解析／奥女中秀麿

今回は、全ステージ完全裏道マップ&タイム削りのポイント教習じゃあ！ 裏道&ショートカットで、バリバリ走るがよい！

裏道&ショートカットポイント教習

諸君！ 最速王になるための条件を知っとるかね？ なに、知らない？ それはいかん！ では教えてしんぜよう。

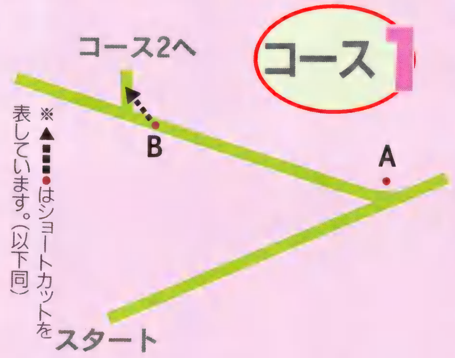
まず第1に、裏道を知りつくすこと！ 前回では裏道の入り口しか紹介できなかったが、今回は、裏道マップをバッチリ載せてみた。ただ、ところによってはあまりおすすめできない裏道もあるので、要注意。詳しくは、コースごとの説明をみてちょうだい。

あとは、コース端にぶつかるなどという赤ちゃんミスをなくし、ライン取りに気合いを入れればOK！

さらにタイムを縮めるためのポイント教習も、きっとお役に立つことでしょう。

さぁ、裏道をしっかりと頭に叩き込み、ポイント教習を受けたなら、最速クリアめざして爆進だ！ でもスピード違反はいけないぞ!?

［果てなき森］ コース1



裏道マニアの君には申し訳ないのだが、このコースには裏道はない。まぁ、最初のコースだし、難易度は高くないので、裏道なんかなくてもへっちゃらなんだけどね。

ポイントとしてはA地点で、しっかりドリフトかますことと、B地点で草の上をショートカットすること。ただし、ここでのショートカットは、F-350、Dio などのオンロード向きのマシンだと、ちょこっと足をとられてしまうぞ。

最速を目指すにはどのマシンが有利？

誰よりも美しく、そして誰よりも速く。レーサーならば誰しも願ってやまないだろう。そう、「最速」。なんという甘美な響きなんでしょーか!!

さて、このゲームにおいて最速のマシンとは、一体どれなんでしょう。

「オーバートップ」は、全部で7コース。同じマシンでも、コースによって有利不利がある。各コースごとにマシンを変えられればいいんだけど、そうはいかないしさ。

そこで下の表をみてみよう。この表は、有利な裏道は使い、不利な裏道は使わないという、最速と思われるコース取りをした場合のマシンとコースとの相性表である（ちなみに有利な裏道、不利な裏道は、コースごとのポイント教習をみてね）。

表からもわかるように、各マシンとコースとの相性は、コースごとにバラつきはあるものの、総合的に大差ない。どのマシンを使うか、どーも決めかねてしまうってわけだな。

最速マシンよりも"苦手"の克服!!

だが、やはり最速マシンは存在するのだ。

編集部調べによるトータルタイムをみると、最速マシンはずばり、SAFALIである。以下、オンオフ両用の146comp、DOMINATOR、オンロード専用のF-350、Dio、オフロード専用のAW-600、FALCON、そして最後にD-1がくる。

しかし最速だからといって、SAFALIのようなじゃじゃ馬なんかは、なかなか乗りこなせませんわな。

まあ、表のトータルタイムが速いからって、無理に上級者向けの難しいマシンを使うついてるマシンを使った方がタイムは縮むと思うで。いってみれば、最速を目指すには、いかに苦手なコースの克服をするか、ってとこですね。

それからコース攻略については、次のページのポイント教習を受講するがよーい。

マシン＼コース	1	2	3	4	5	6	7	目標トータルタイム
F-350	◎	×	○	×	×	◎	◎	3分24秒前後
Dio versionR	◎	×	○	×	×	◎	◎	3分24秒前後
AW-600	×	◎	△	◎	◎	×	×	3分30秒前後
FALCON 395	△	○	△	◎	◎	△	△	3分30秒前後
146comp	○	△	○	△	△	○	○	3分21秒前後
DOMINATOR	△	○	○	○	○	△	△	3分21秒前後
AKW D-1改	×	×	◎	○	○	×	×	3分35秒前後
SAFALI 750	○	○	○	○	○	○	○	3分17秒前後

◎＝絶好調　○＝好調　△＝順調　×＝苦戦
※目標トータルタイムは、編集部の調べによるものです。

[憩いの森]



裏道⑧は、おすすめできない。正規のコースでショートカットをバンバンかました方が、タイムは縮まるぞ。

ポイントは、コース後半のヘアピン&階段状カーブ。ヘアピンを無視して、E地点からまっすぐゴールに向かい、そのまま階段状カーブもショートカットしてしまおう。

オンロードカーなら、裏道⑦の草地を走ってみるのも面白いのだ。

駐車場の出入口も3ヵ所あるので、駐車の練習もしよう。

[厳しき森]



かなり荒れてて大変

かなり厳しい感じの裏道④がある。別にどのマシンでもOK、といえばOKなのだが、かなり荒れ狂ってるんで、タイムを縮めたいなら、AW-600、FALCON、などのオフロードマシン以外は、正規のコースを通った方がいい。

裏道⑤は、全マシン通った方がいいぞ。基本的に、2つ目の入口から入るのがいいんだが、F-350とD-oは最初の入口から入って、大回りしたほうがグー。"急がば回れ"ってやつですな。

[優しき森]



※■の部分は裏道です。(以下同)

裏道①は、正規のコースに比べてかなり荒れているが、コーナーがゆるいし、後半のヘアピンカーブも通らなくてすむので、ぜひ活用しよう。オフロードマシンなら、かなりタイムが縮まるだろう。ただし、オンロードマシンには、ちょっと辛いぞ。

ポイントとしては、C地点でのショートカットがある。S字に伸びたコースをそのまま道なりに進むのではなく、コーナー手前からまっすぐつき進めばいいだけ。楽勝だ。

[歓喜の街]



スタート直後の裏道⑨は、全マシン絶対通るべき。かなりの近道だ。

ただし裏道⑩はあまりおすすめできない。正規のコースの方が有利だからね。

ポイントはF地点。急な逆S字カーブの内側に、パイロンがいくつか立ってるので、パイロンを倒しながら豪快にショートカットしよう。

裏道⑪はコーナーが3つもあるので×。コーナーの少ない裏道⑫を通った方が、だんぜんお得だ。

[荒涼の大地]



ちょー便利な裏道⑥は、絶対利用すべし。正規のコースと道質は変わらないうえ、非常にシンプルなコースなので、どのマシンにとっても嬉しい。

ただ途中で左折しちゃだめだぞ。水の上を走らなくてはいけないので、D-1限定だ。

ちなみに、裏道⑥の入り口は2つあるが、最初の入り口から入った方が、急なカーブもなくていい感じだ。

オフロードカーなら、どんどんショートカットを狙ってみよう。

[嘆きの森]



スポーツカーは正規コースをいくべし

このコースの裏道は結構すめられない。水中を走る裏道③は、当然D-1以外は×。裏道②は、ヘアピンカーブも避けられるし、近道は近道なのだが、スポーツカーなら、裏道を使うより正規のコースを走った方がタイムは削れる。ただ、正規のコースはかなりコツが必要なので、やっぱり裏道を使った方がいいのかも? ポイントとして、D地点あたりから、少し減速すること。アクセル踏みっぱなしだと曲りきれなくなっちゃうからね。



マジカルドロップ2™

ひらめきモードに挑戦！

解析／リトマス兄弟

データイースト	パズル	86M
MVS 発売中 68,000円	カセット 発売中 29,800円	CD 発売中 6,800円

ついに家庭用でも発売されたマジカルドロップ2。パズルゲームはちょっと…なんてゲームセンターで遠慮していた人も、これを期に取り組んでみるのもいいぞ！ゲーセンで慣れ親しんだ人も、たまには対戦じゃなく〝ひらめきモード〟をやってみよう。仕事や勉強で疲れた頭のリフレッシュに最適だ！（余計疲れる？）

ひらめきモードってどんなもの？

どうせやるならパーフェクトクリアだ

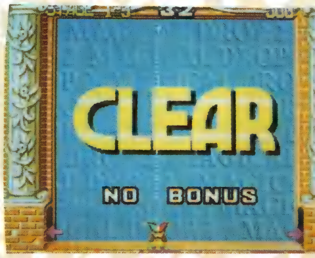
ひらめきモードをはじめてレベルを選んだら、いよいよゲームスタート。

1ステージは4つの面からなり、全8ステージをクリアするとエンディングだ。

説明のデモを見れば分かるが、パーフェクトクリア（つまり最短手数でクリアすることね）すると、ステージクリア後に残りタイムがボーナスとして加算されるのだ。そして次のステージで、再び決まったタイムが与えられるというわけ。

ところでパーフェクトクリアできなかったらどうなるのか？ …ボーナスがないだけである。

だが、オールパーフェクトクリアの達成なしで、真のマジカリストの名は語れないぞ！ やるしかない！



ボーナスがないとあとが苦しい…

レベルの違いって？どこからはじめる？

ひらめきモードを選ぶと、そのあとに『かんたん』『ふつう』『むずかしい』の3つのレベルを選ぶことになる。

どのレベルを選んでも、出現する面はランダムになっている。つまり、いつも最初の面が同じとは限らないってわけ。

3つのレベルの違いとは、ランダムで出現する面構成の違いである。『むずかしい』を選べば、当然『かんたん』には出現しないような難易度の高い面も登場する。

まだ初心者のキミや、ひらめきモード初体験のキミは『かんたん』からはじめてみよう。他レベルに出現する面もあるので、1つのレベルをクリアできるようになれば、その上のレベルで前の経験を活かしてプレイできるからね。

大きく分けると面構成は2パターン

それぞれの面は基本的には2つのパターンに分類できる。

1つは連鎖を組み上げて消すようなパターン。この場合は連鎖を仕込むまでの手数が問題になってくる。

2つ目はお邪魔玉などで最初から仕かけができていて、それを発動させるのに手順を踏むパターンだ。

2つ目のパターンは、いかに早く的確にその面の仕かけを見破れるか、が問題になってくる。



連鎖の基本形。真ん中に組みあげる

中には矢印を連鎖に組み込む、などという両パターンを合わせた高度な面もあるが、いずれの場合でも、仕かけを見破れば基本的には、1度ですべてが消えるようになっている。かなり壮快だぞ。

この辺については次から詳しく説明していこう。



この場合は青に変えるとよさそう

解き方のコツをそっとあなただけに…

読者諸君の楽しみを奪ってしまってはなんなので、ここでは各面ごとの解き方そのものは載せない。しかし、各面のパターンや癖、その解き方のコツみたいなものを教えちゃうので、それを参考に自分の力で正解を見つけ出すのだ。

氷玉のある面

氷玉がある面は、最初に氷玉を何色のドロップに変えたらいいかを見定めよう。

変えるべき色が見えてきたら、そのためにとるべき手順など、その面の全体の流れやドロップの消し方（手順）、最初に手をつけるべきところなどが見えてくるようになる。



氷を黄色に変えると…?

矢印のある面

矢印も氷玉同様に、手順のきっかけとして「この矢印をどうすればよいのか?」と考えることで、そこから解き方や全体の流れを見ることができる。つまり、矢印はその特性をよく把握することが大事なのだ。



矢印をどうするか考えてみる

矢印はその上下左右の隣接する場所でドロップを消すことにより、矢印の方向に並んでいる他のドロップを全部その消した色に変えてしまうというすぐれモノ。

矢印を発動させる際、左右にドロップ置くとすると、ドロップは最低3つ必要になる。それに対し、矢印を含めて縦にくっつければ、ドロップは2つで済む。矢印自体もドロップに含まれる点がポイントというわけだ。

これに気づかないと、余計な手数を踏んでしまうことになるので要注意。



黄色をそろえると、矢印が発動する

泡玉のある面

もう一つ厄介なのが泡玉。中でもとりわけ多いのが、ドロップの上に邪魔をするように置いてあるパターン。

これらは面にもよるが、まぁたいていは深く考えなくてもよい。

もう一つ、後半でよくあるパターンが上からつぶすのではなく、泡の下のドロップなどを消すことで、泡自体を消してしまうというやり方だ。

泡玉の面は、泡の段差を利用するような作りの面が多い。

泡をつぶすかつぶさないかでは手数も違ってくる。よく見極めよう。



左側をつぶせばOK

アイテム玉のある面

連鎖型の面にわりと多くあるのが、アイテムと絡めた仕かけだ。

他のモードと同じく、アイテムは連鎖がとぎれたところで使われる。

そのままでは終わってしまうところを、アイテムを使うことで連鎖させて消すというような使われ方だ。

複数個のアイテムがある面では、どれかを最初に消すことで他のアイテムもたいてい消えるようになっている。

何を最初に消すべきかを見極めることで、その面の流れが見えてくるだろう。

マジカルドロップ2の記事は、一応これにて終了。疑問等があったら、編集部まで。

"ひたすらモード"のちょっといい話

さて、先月号ではひたすらモードについて色々と書いたが、巷ではスコア・アタック（いわゆる点稼ぎね）が、一部マニアの間で盛んらしい。

すでにカンスト（カウンターストップの略、点数のカウントがストップしちゃうってことで、要するに点数の限界のことね）する強者も出ているようだ。

が、それはちょっと横に置いといて、ひたすらモードが苦手、というそんなキミに朗報だ。

まず、ひたすらモードで『かんたん』を選んだら、あとは吸い込みボタン（Aボタン）を連打するだけ！

すると、出現途中の1段目のドロップを吸い込んだ時点で、全消しボーナスをゲットできるのだ。

この思いもよらぬささやかな贈物に、プレイヤーの心も「ほんわか」することうけあいだ。



ちょっとしたことだけど嬉しいね

もう一つは、前にふれたアイテム増殖の補足。

前回は氷の上に矢印を乗せると書いたが、氷の上に乗せるドロップにわざわざ矢印を使わなくてもいいということが判明。

氷玉を使ってアイテムを増やす時は、氷の上にとりあえずドロップを2つ置く。

その上で増やしたいアイテムを乗っけてくっつければ、他の氷玉もアイテムに変わってしまうのだ。

もう一つ氷玉を手近なところに置き、その氷玉がアイテムに変ったところを素早く吸い込もう。虹玉なら吸い込まなくても残るので、なおグッド！　ダイナミック・キャンペーンにつき、今ならもれなく同じ物をもう一つ！　ってところでしょうか…。



これを吸い込んで手元に確保



準備完了、あとはアイテムを置くだけ

仕切り直しの1面攻略 気分も新たにはじめよう!!

超鉄ブリキンガー

超鉄ブリキンガー
BRIKINGER™

攻略／Dr.ちら

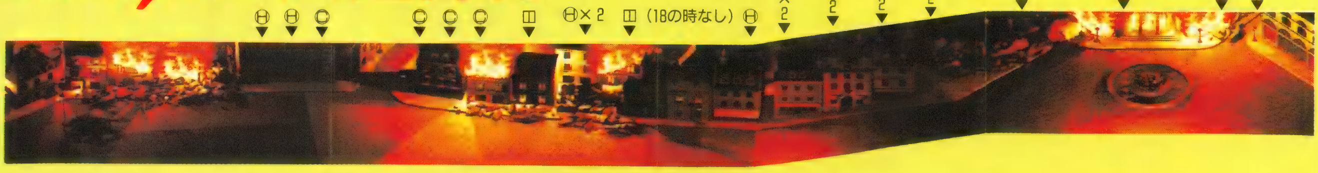
ザウルス	シューティング	178M

MVS	6月発売予定 価格未定	カセット	7月発売予定 価格未定	CD	8月発売予定 価格未定

うい〜っす!! ブリキンガーのシステムが大幅に変更されたのは前号でお知らせした通り。というわけで、攻略も再度1面からスタート＆大事なシステムをちらっとおさらいだ。

全部で6面まであり、各面のスタート前にコースを選択。なお、今回攻略する1面は途中までが共通部分、中ボスを倒したところで分岐するという構成になっている。

1A,1B共通部分



Ⓗ…ヘリコプター Ⓒ…地上物 Ⓘ…打撃orショットアームアイテム Ⓟ…パワーアップアイテム Ⓔ…エネルギーアップアイテム

まず画面右側からザコヘリ出現。これらの攻撃は、自機を狙った弾1発なので問題なし。そのあと出てくるジープと戦車は、自機に照準を合わせ、砲台から弾を撃つ。が、照準を合わせるまでの時間が長いので、その前に破壊できるはず（地上物なのでミサイル系の攻撃以外では無理）。

続いて出現する緑と赤のヘリがそれぞれ、ショットアームアイテム、打撃アームアイテムを出す。ここではショットアームアイテムはミサイル、打撃アームアイテムはハンマーを取る。そのあと出るパワーアップアイテムも忘れずに。

この部分はA、Bコースともほとんど同じ。が、Bコースの方が、ザコヘリの数が若干多く、打撃アームアイテムを持った赤ヘリが出ない。


地上物はミサイルで壊せ！

中ボス 侵攻軍統括機操将 上条

8WAY弾を出す2つのビットが中ボスの護衛をしている。この8WAYは決まった撃ち方しかせず（写真）、間隔も広い。そして耐久力も打撃攻撃1回分程度しかないため、簡単に打ち込んで破壊できるはずだ。この2つのビットを倒せばボスは自爆する。



8方向に弾を撃つビット。隙間は広いので楽によけられる

システム

〈ボタン操作〉

●A：メインショット＋ミサイル。自機とブリキンガー合体時と分離時では攻撃が異なり、ショットアームパーツの種類によっても違う。合体時Aボタン押しっぱなしでためゲージ上昇、離すと強力な打撃攻撃。これも、打撃アームパーツの種類によって違う。

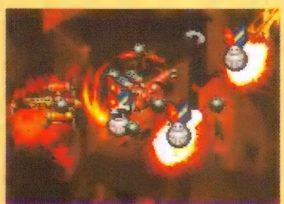

ノコギリ装備時の打撃攻撃



ドリル装備時の打撃攻撃

●B：自機とブリキンガーとの合体・分離をおこなう。

●C：アームアイテム装備時のみボンバー使用可能。これ自体に敵への攻撃能力はないが、すべての敵弾が消せる。片腕のみ装備時より両腕装備時の方が、効果時間は長い。


ハンマー装備時の打撃攻撃



ボンバー使用時

〈パワーアップ〉

●パワーアップアイテム：4つ取ると自機のショットが1段階パワーアップ。

●レベルアップアイテム：自機のショット形態が変化（LV1＝ショット・LV2＝バルカン・LV3＝レーザー）。レベルに応じて攻撃力もUP。

〈エネルギー〉

●エネルギーアップ：エネルギーが1ゲージ回復。

●エネルギーMAX：エネルギー全回復＋エネルギー最大値が1ゲージ増える。

●ステージクリア：エネルギーが1ゲージ回復。

1A



まず、打撃アームアイテムを持ったヘリと、後ろから中ボス・空裁制空戦闘機ジュラーブリクが同時に出現。中ボスの第1形態は、両翼から固定3WAYと、エンジンからの自機を狙った弾。固定3WAYの隙間（中ボスの真うしろ）で狙い弾をよけ、中ボスの懐にハンマーで打撃攻撃を入れれば効率よく撃ち込める。

第2形態は、両翼から左側への固定弾とエンジンからのドラム缶。第1形態と同じ要領でやればOK。


このあたりから、ドラム缶に注意しながら分離攻撃を当てよう

ボス モハ12式 偽装戦闘列車

5両編成のこのボス自体には当たり判定はない。

まず、2両が画面に出現。1両目は、砲台から自機を狙った弾3連射を撃ち、たまに回転しながら放射状の8WAYを撃つ。打撃攻撃をため、狙い弾の撃ち休みの間隔を見計らって打撃攻撃を与えよう。2両目は、車両の上下両端から爆弾を波形に左側に向かって撃ってくるが、爆弾を相手にしなければ楽に倒せるはず。爆弾は、自機の攻撃を当てて過ぎなければ爆撃されない。

3両目は、正面のファイアー砲台と上下から破壊可能なミサイルを左側に撃ってくる。画面左端の上下中央部分が安全地帯なので、ここから攻撃。


3両目からの火炎攻撃。ここが安全地帯

4両目は、照準ミサイルを放射状に撃つ。これは自機の位置にはまったく関係ない。照準ミサイル砲台の真下が安全地帯。ここで思い切り攻撃。

最後の車両は、4人の歩兵（?）が自機狙いの弾を撃つのみ。車両を軸に円を描くようによけながら撃ち込もう！


4両目、まさかと思うがここが安全地帯


歩兵が飛び出て狙い撃ち

1B



まずザコ戦は、下水路を泳ぐカエル君からの攻撃に気をつければ大丈夫。ショットアームアイテムと打撃アームアイテムが出てくるが、打撃アームのハンマーだけは対ボス戦用に何としても取ろう。ボス戦直前に出るエネルギーアップアイテムも忘れずに。


カエル君からの攻撃。ナメてるとやられるぞ！

ボス 爆突強装戦車 轟羅

このボスは砲台2門・大砲1門を装備。もちろんボス自体に当たり判定はなし。

①まず2門の砲台から放射状に左に向かって弾を撃ってくるが、左側で弾の隙間を見ていれば充分よけられる。

②2門の砲台から固定3WAY＋正面大砲。弾は決まった場所にしか飛んでこないので、安全地帯をゲッチュー!!


②ここが安全地帯。ゲッチューせられよ!!

③自機狙いの3WAY×3→自機狙いの照準ミサイル3発。3WAY弾に対しては安全地帯があり、その後の照準ミサイルは、単発で3回撃ってくるだけなので問題なし。2門の砲台のどちらかを破壊すると、4の攻撃が開始される。

④ボス本体が左側に大移動。その後に固定照準ミサイル4発×数セット。画面左端が安全地帯。最後に自機狙いの照準ミサイル4発が飛んでくるので、よく見てよけつつ砲台を破壊しよう。この時、残りの砲台が壊れていなければ、①〜③の攻撃パターンに戻る。


③このあたりが3WAYに対する安全地帯


④ココ、安全地帯。バシバシ攻撃するのココロ！

⑤固定照準ミサイル×4→自機狙いの照準ミサイルの順で攻撃してくる。固定ミサイル×4のパターンは3種類あり、順番に繰り返される。

固定ミサイル×4による攻撃パターンを覚え、狙いミサイルに気をつければ楽勝!!


固定照準ミサイル×4攻撃パターンその1


固定照準ミサイル×4攻撃パターンその2


固定照準ミサイル×4攻撃パターンその3



熱い走りでゴールを目指せ! 終盤から最終ステージまでを気合いの徹底解説なのだ!!

NEOドリフトアウト

解析／NEOドリたかっぴー





5月号からはじまった『NEOドリフトアウト』の攻略も、今回で最終回となってしまった(涙)!というワケで、フィナーレを飾るにふさわしい、魂のステージ紹介をするのだ!!

ビスコ		レース		114M	
MVS	発売中	カセット	発売日未定	CD	6月発売予定
	¥78,000		価格未定		価格未定

ステージ4

別コースでタイム稼ぎ!

このコースは、全体が未舗装路になっている。前号(6月号)でも紹介したように、若干舗装路より車体が流れやすくなっているのだ。

まず最初の直線を進んでいくと岩が左に出てくるので、事前に右に寄っておいて回避しよう。当たってしまうと、大幅にスピードダウンをしてしまうぞ。第2コーナーを曲がると、今度は左に水たまりがある。これもすぐに回避したいところ。そして、すぐ左側に別コースが出てくるので、すぐさま入ってしまおう。ここはショートカットなのでタイムを縮めることができるぞ。


これが最初の別コース。ここは入るのが吉

障害物がいっぱいだ〜!

また、このあとしばらく進んでいき、Aのコーナーをまがったあと、左側に水たまり、右側に建物が待ち構えている。素早く回避しよう。

そして今度は②の別コースが出てくる前に、道の左側に岩、右側に水たまりと、連続して障害物が出てくるので、うまく回避したいところ。

ちなみに、②の別コースには入らず、直線の多い、本コースを走るようにしよう。そしてステージの最後に待ち構えているのが、通称ぐにゃぐにゃコーナー。その名の通り、左右にぐにゃぐにゃと曲がっているのだ(そのまんま)。ポイントとして、曲がる時にハンドルは大きく切らずに細かく、真ん中あたりを走るようにしよう。


まずは下に水たまりが…


次に上に建物。真ん中あたりでよけるべし

STAGE 4 ステージ徹底紹介




この標識がぐにゃぐにゃコーナーの合図。そのまんまだ…

ステージ 5

路肩がポイントだ！

このステージは道も背景も雪で覆われているコースで、全ステージ中最も滑りやすいコースなのだ。

まず、スタート直後に別コースが出てくるのだが、ここは無視していい。本コースを走った方がタイムはいいぞ。

続いて第2コーナーなのだが、ここはアイスバーン（氷で覆われている）なので、うまくインに寄せて回避しよう。前号でも紹介したように、車体をコース外に半分乗り上げるようにするといいぞ。

このあとは、第4コーナーを曲がると、道の左側に建物がせり出しているので、素早く右に寄せていこう。



前号でも紹介した、路肩メリ込み法が役に立つのじゃ！



いきなり道幅がせまくなる。「スピード出させんかい！」



またもや凍った道…

ここで第2の別コースが出てくるが、ここも無視しよう。そして、すぐに左に曲がるコーナーが出てくるが、ここもアイスバーンになっているので、コースアウトに気をつけるべし。

このコーナーを1として、第5コーナーを曲がるとすぐに、左、右と連続してアイスバーンが出てくるのでうまく避けていきたい。コースの真ん中にいれば、少しハンドルを切るだけでなめらかに抜けることができるぞ）。抜けたあと、すぐに第3の別コースが出てくる。ここは、多少減速してでも入るように。

しばらく走っていると、第4の別コースがでてくるが、ここも入るようにしよう。この別コースもアイスバーンになっている部分があるのだが、うまくインをついて抜ければ、タイムを短縮できるぞ。

ここのアイスバーンは、上…



下、と連続でくるぞ。場所おぼえれ！


この微妙なショートカットを切り抜けるのが快感なんだな

ステージ6

いよいよ最後のステージだ!!



かな〜り強引にショートカット！たのちい

いよいよ最終ステージにたどりついた。気を引きしめて解説するぞ。

このステージの道は、みんなも走り慣れている（?）未舗装路。コーナリングも比較的やりやすいのだが、最終ステージだけあって、1ミスがクリアに大きく左右されてくるぞ。慎重かつ迅速に走るようにしよう。

まずは、最初のコーナー。ここは単にコース上を走るのではなく、コース内側、できるだけインによせて抜けていこう。その後の複合コーナーは、アウトインアウトを使って素早く抜けていこう（前号参照）。

ワーオ！ジャンプ3連発!!



このあとワーオ！が3連発

そして、しばらく走っているとS字コーナーにさしかかるが、ここを抜けたあとはコースの真ん中に車体を持ってこよう。そうしないと、その後の3連発ジャンプ台の途中で、減速地帯に入ってしまう恐れがあるからだ。こんなところでタイムロスするのは大損だ。

この後、チェックポイントにさしかかるのだが、すぐに右カーブが出現し、左側には水たまりが待っている。しかも、そのあとすぐにショートカットできる別コースが出現。気を抜けないぞ！

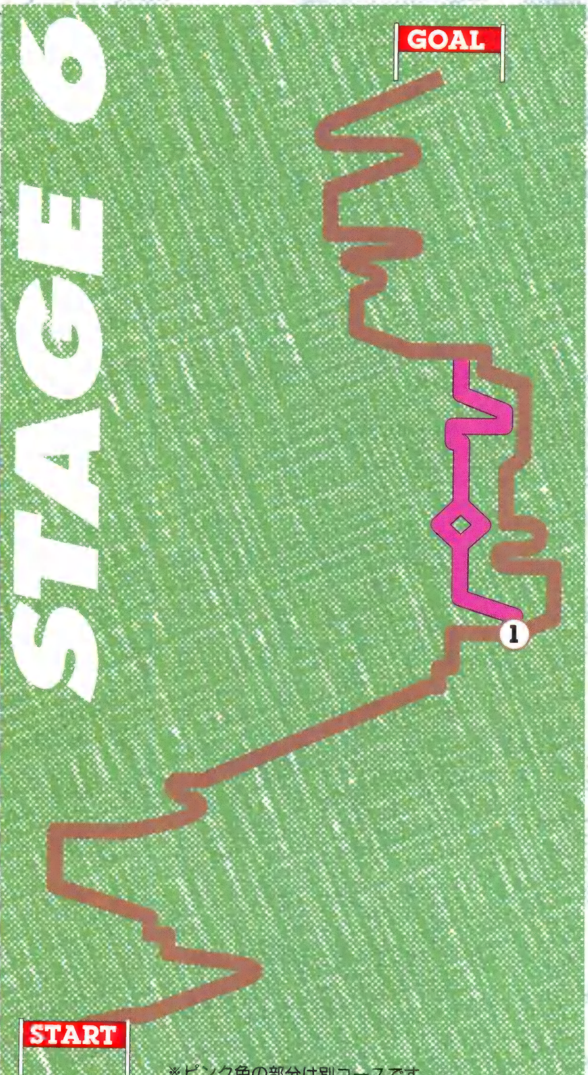
別コースへ入ったあと、しばらくすると左右に枝分かれしているコーナーがあるのだが、迷わず右側へ曲がろう。左に入ってしまうと、三角ポスト（パイロン）がいっぱい置いてあるので、ヘタに当たると減速しっぱなしになるぞ。



この分岐では右に行くのが正解



左に行くと…殺気するぞ



※ピンク色の部分は別コースです

謎の生命体発見!?

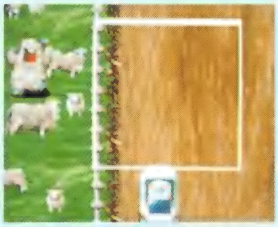
NEOドリちょっとイイ話



オラァ！イエティアイス食べさせんかい〜！

『NEO ドリフトアウト』では、背景やコースサイドで、変わったものがいろいろ出てくるのだ。

例えば、ステージ1ではかわいいイエティが『イエティアイス』の宣伝をしていたり、ステージ5では看板が動いていたりと、レース以外のちょっとした演出も楽しめる。まぁ、実際に走っている時に見ている余裕は、あんまりないと思うんだけどね。中でもオススメなのは、ステージ6で羊の群れの中に、1人（1匹?）だけ謎の生き物がいる。


謎の生物…。UMAというヤツだ

いったい何なのでしょうか？他にもあると思うので、余裕があったら探してみるのも楽しいかもしれないぞ。

NINJA MASTER'S ～覇王忍法帖～

設定原画集 & 開発インタビュー

字名：聖伝白龍又介
年齢：21歳
流派：聖伝真道流
身長：175cm
体重：63kg
舞台：仏隠しの滝

サスケ



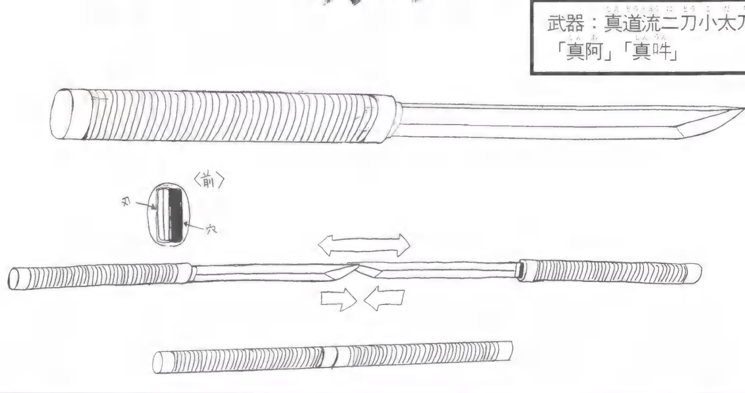
▶抜け忍であるサスケに襲いかかるかつての友たち。
　忍者にとって掟とは絶対のものである。





◀今月の本誌にも使われているサスケ対カムイ、対決のイラスト。
　同門の２人による宿命の闘いが今、はじまる…。

武器：真道流二刀小太刀
「真阿」「真吽」







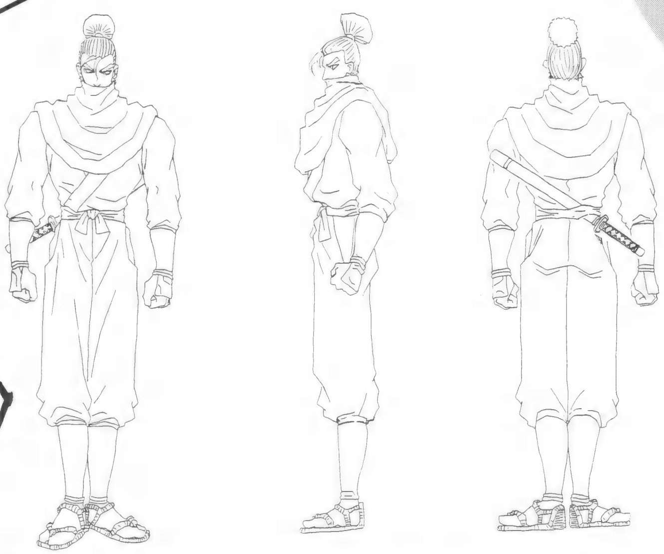
雷牙

字名：無法赤狼雷牙
年齢：28歳
流派：雷鳴真影流・改
身長：189cm
体重：85kg
舞台：神鳴湖

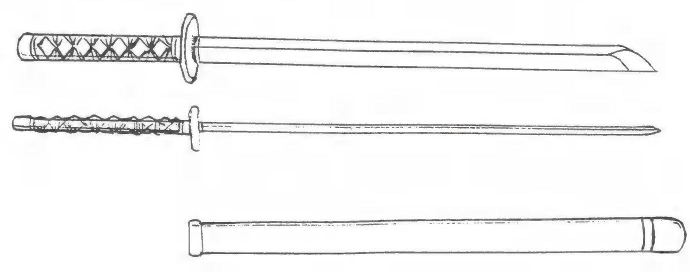


カムイ

字名：黒風影虎神威
年齢：22歳
流派：天舞忍術
身長：176cm
体重：62kg
舞台：朧橋



武器：長身忍者刀〝御影〞



開発者に聞く…Q&A

Q：まずは、このゲームの基本コンセプトや、セールスポイントなどについてお聞かせください。

A：コンセプトは「状況に応じた色々な攻撃を可能とする攻撃重視の格闘ゲーム」です。これにあわせて、攻撃手段を何通りも持たせ、やり込めばやり込むほど中身が見えてくるところがセールスポイントになります。

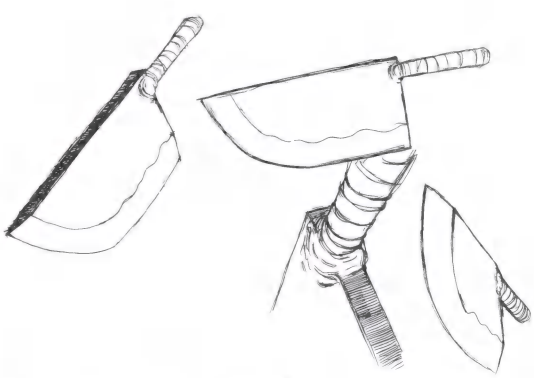
最大の魅力は状況に応じてみずから闘い方を変えられるところでしょうか。

Q：ADKのゲームらしく、バラエティに富んだキャラクターが多数登場していますが、キャラクターを設定した時の裏話や、苦労した点などがありましたらお聞かせください。

A：初期設定のキャラクターは、開発スタート直後に全部ボツになっており、新たに考え直しています。

1つのキャラクターを決め直すのにまた何十枚というラフを描き、選ぶのにも苦労しました。

Q：武器を自由に出したりしまったりできるシステム（スタイルチェンジ）が編集部でも話題になっていますが、このシステムが決定するまでのエピソードなどありましたら



武器：特大鬼包丁“愚流渦”



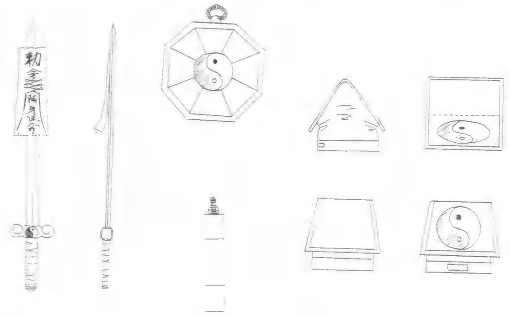


天和

字名	陰陽雲水天和
年齢	63歳
流派	天和流陰陽術
身長	150cm
体重	40kg
舞台	蓮華堂



武器：獅咬剣“韓羅獅子”



お聞かせください。

A：当初は、スタイルチェンジのコンセプトはありませんでしたが「素手でも武器でも自由に闘えるようにしたら面白いよね」というプログラマーの一言で、新しいシステムとして取り入れることにしました。

Q：今まではADKのゲームのカラーは、どちらかといえばコミカルな路線が多かったですが、今回はシリアス路線ということで、苦労した点などはありますでしょうか？

A：まず最初に今までのADKとは異なる雰囲気を目指しました。結果として設定、キャラクター、技、背景など、シリアスなものになりましたが、シリアスなものもやってみたかったので特に苦労はしていません。

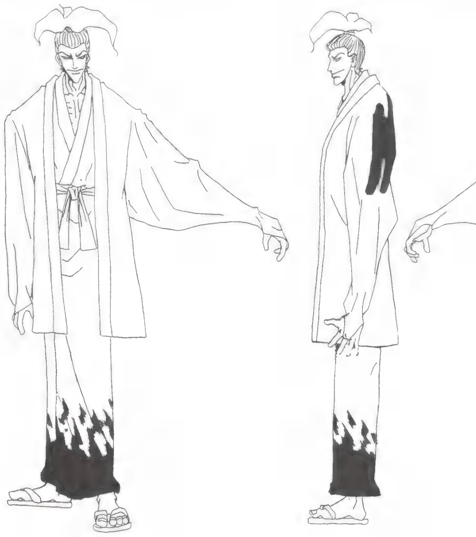
しかし、広報の担当はどっぷりギャグ野郎なので、広報資料などでギャグができなかったのは、とてもつらかったようです。

Q：通称NINJAコンボという、かなり自由度の高いシステムを採用していますが、このシステムを設定した狙いなどをお聞かせください。

A：「自由度の高い組み合わせをプレイヤー自身が探して楽しむ！」

これがこのシステムを設定した狙いです。

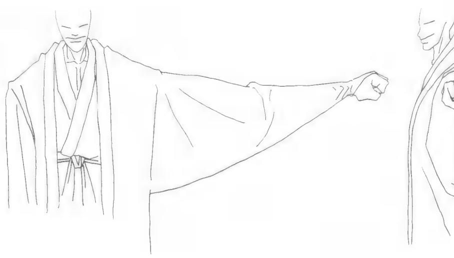
また、コンビネーションの中に1つだけ隠された必殺技

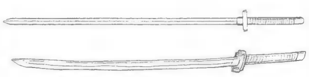




鴉（からす）

字名：涅槃無天鴉
年齢：27歳
流派：我流
身長：180cm
体重：45kg
舞台：逢魔ヶ原





武器：妖刀〝凶〟



鳳凰（ほうおう）

字名：破魔明星鳳凰
年齢：23歳
流派：高明流退魔術
身長：172cm
体重：59kg
舞台：久遠ノ浜

が入っているので、プレイヤーのみなさんで探してみてください。

Q：最近は複雑な操作の格闘ゲームが多い中、ニンジャマスターズは、比較的シンプルな操作方法に設定されていますが、その理由、狙いなどありましたらお聞かせください。

A：一番の理由は、新作なのであまり操作を複雑にしてプレイ層をせばめたくなかったというところです。基本操作は徹底してシンプルにしてあります。
『最初はお手軽にプレイしてもらって、やり込むほどに色々な種類の必殺技を使いまくってもらう！』というのが狙いですね。

Q：各キャラクターには、そのキャラクターならではの色々な武器が設定されていますが、武器を決定した時のエピソードなどありましたらお聞かせください。

A：雲仙は当初、数珠が武器でした。スタイルチェンジが採用された段階で、キャラクターごとにいくつか変更になっています。
スタンダードな刀から大筒、ハンマーなど、色々な武器を設定しましたが、実は鴉の怪しい刀がお気に入りです。

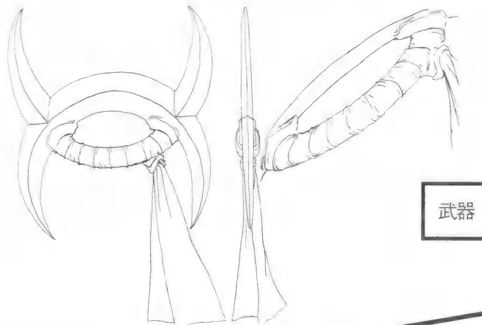
Q：サスケとカムイは、元天舞四人衆という設定がありますが、あとの天舞四人衆の2人は、どのような人物なのでしょうか？

ナツメ

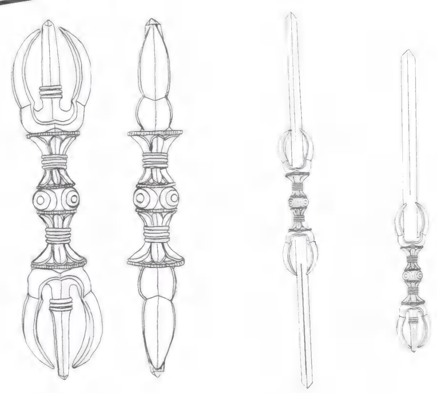


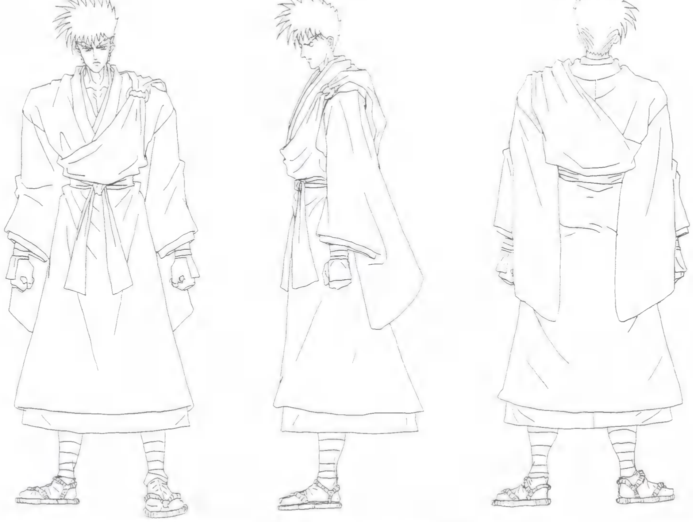
字名：南天朱雀棗
年齢：21歳
流派：無鷲流
身長：167cm
体重：…。
舞台：朱麗城





武器：子母鴛鴦鉞〝斬華〟





武器：三鈷双剣〝迦桜羅〟

A：1人は不知火という名のいわば長老のようなキャラクターです。すべての忍をまとめている天舞四人衆を、さらに統率している、忍の世界では絶対的な存在です。
もう1人はサガという名前で、天舞の里（天舞衆という忍者の隠れ里）の教官役です。2人とも無茶苦茶強いという設定です。

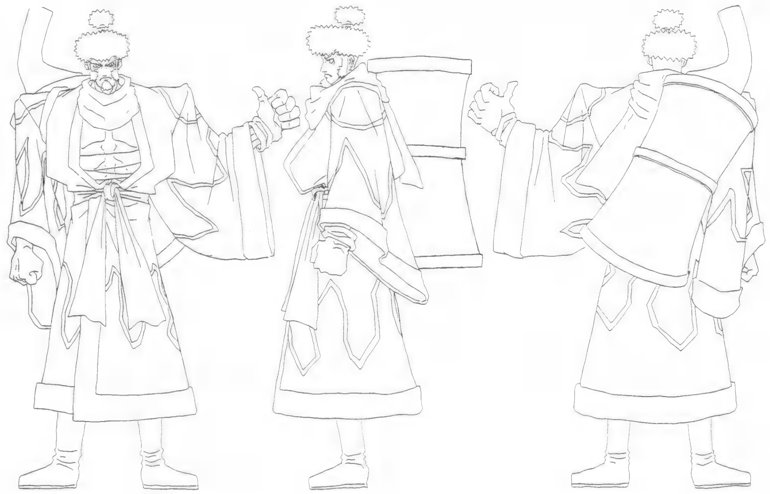
Q：登場するキャラクターは、覇王の復活に導かれるように闘いに巻き込まれていきますが、登場する10人のキャラクターと覇王は、何か関係（因縁）があるのでしょうか？

A：あります。しかし話すと非常に長くなるので、また別の機会に…。

Q：しゃがんだ相手も投げることができる特殊なコマンド投げが、すべてのキャラクターに設定されていますが、設定するまでに苦労した点などがありましたらお聞かせください。
あと、このコマンド投げには技名は設定されていないのでしょうか？

A：コマンド投げは、いかに通常投げよりも便利かなど、演出面での技の設定を個々に表現するのに苦労しました。
実際には、通常投げよりもダメージが大きくなっています。
ちゃんと個々に名前はありますが、必殺技の投げと区別するために、今のところ『コマンド投げ』で統一していま

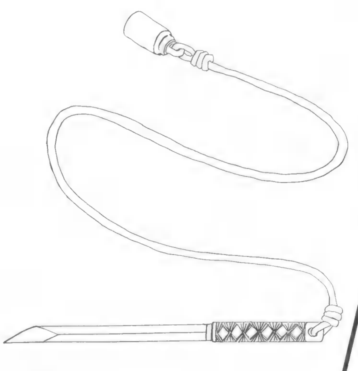




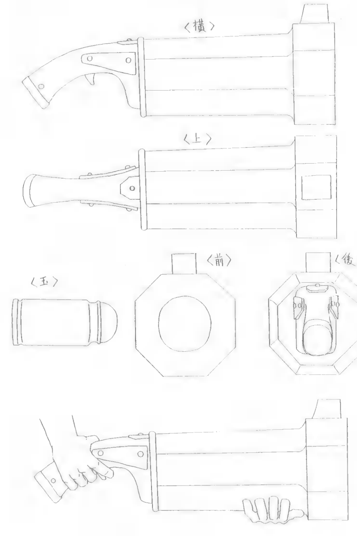
ゴエモン



字名：怪盗無双五右衛門
年齢：28歳
流派：新陽流暗器術
身長：190cm
体重：87cm
舞台：閻魔洞



武器：自己流大筒“一尺砲”



武器：距跋渉毛刀“緋桜”

す。

Q：数百年の戦乱が続く時叛宮（ジパングと読む）が、ゲームの舞台になっているということですが、他の人々はどんな暮らしをしているんでしょうか？

A：話すと長くなりますが…。

世相としては、戦国時代末期のようなものを想像してください。諸侯入り乱れ、下剋上まかり通り、忍が暗躍する時代です。大名たちがみんな黄金城の力を我が物にしようと争うので、世の中に戦が絶えることがありません。そして、最も苦しむのは名もなき民です。

裏設定では、実はかなり昔に東と西でそれぞれ王朝が建ち、大きな流れとしてはその東西朝の争い、細かいところではその中での権力争いで戦乱が続いていることになっています。

とはいえ何百年も休まず戦乱が起こっているわけでもなく、常に束の間の平和が訪れたりもします。今回のお話は、そのわずかな平和が崩れつつある時期、そしていよいよそれが覇王の復活の時期らしいというタイミングにあたります。

Q：覇王を封印している黄金城には、色々な秘密があるようですが、その封印を護っている『己の一族』とは、どのような人々なんでしょうか？

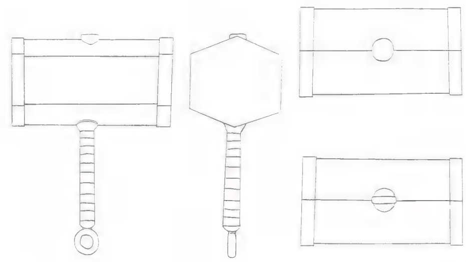
噂では、サスケと関係が深いそうですが…？



雲仙

字名：金剛阿羅漢雲仙
年齢：36歳
流派：我流
身長：203cm
体重：150cm
舞台：雪厳寺

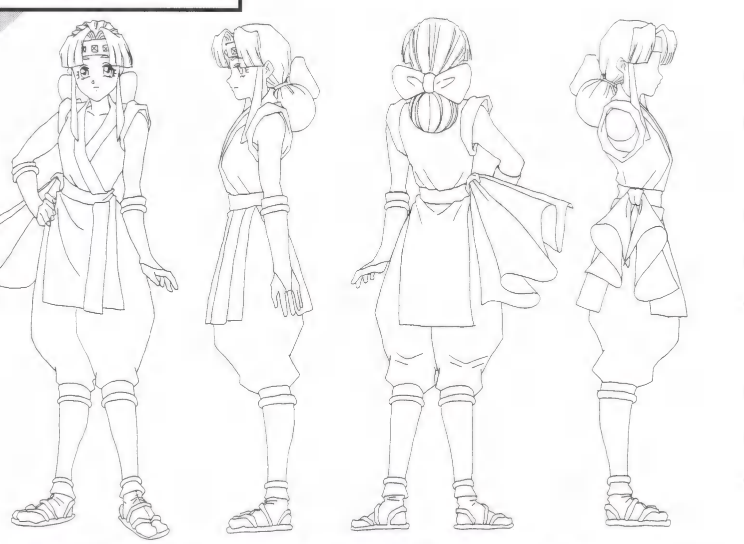
武器：六角鉄槌〝滝崩し〟





霞

字名：紅天薫風霞
年齢：16歳
流派：紅流忍術
身長：158cm
体重：知らない！
舞台：御領殿



A：今のところは、いわゆる「忍の真祖」のような存在ではないかと推測されます。
　くわしいことは、謎に包まれていて分からないです。

Q：かなりくわしくキャラクターのプロフィールが設定されていますが、プロフィールの中で、身長と体重だけが不明なのはなぜでしょうか？　なにか秘密があるんでしょうか？

A：調査を進めた結果、全員の身長&体重が発覚しました（笑）。
　今回、原画と一緒に最新プロフィールを掲載していますので、そちらを見てください。

Q：最後に、開発の方々の意気込みと、ネオジオユーザーへの一言をお願いします。

A：NEO・GEOでどこまでできるのか？　という限界に挑戦しました。通常技、必殺技も豊富なので、最終的には330Mの大容量でも足りなくなったほどです。
　重ねていいますが、やり込めばやり込むほど楽しくなるゲームです。対戦もCPU戦も存分に楽しんでください。
　ニンジャマスターズ特有のシステム（スタイルチェンジや真息吹）を自由自在に使っていけば、さらに強くなれると思います。
　格闘ゲームの初心者から上級者まで楽しめ、あっと驚く発見が必ずあるゲームですので、まずはプレイして見てください。



ネオジオ関連メーカー リレーインタビュー③

データイースト

データイースト株式会社

●1976年設立。さまざまなゲームを世に送りだし、「デコゲー」の愛称のもと親しまれている。1993年に『ミラクルアドベンチャー』でネオジオに参入。ひさびさのネオジオ作品である『マジカルドロップ2』が大ヒット中。

マジドロ2のマル秘話満載！ 社内声優のナゾも明らかに！

今回の"ネオジオ関連メーカーリレーインタビュー"は、すぐれたゲームを数々世に送り出し、"デコゲー"の愛称でおなじみの『老舗』データイースト。なかでも簡単なシステムと可愛いキャラクターが話題の『マジカルドロップ2』は、5月24日にCD版も発売され、ますます大人気！ インタビューに答えてくれたのは、宣伝課の海老さんだ!!

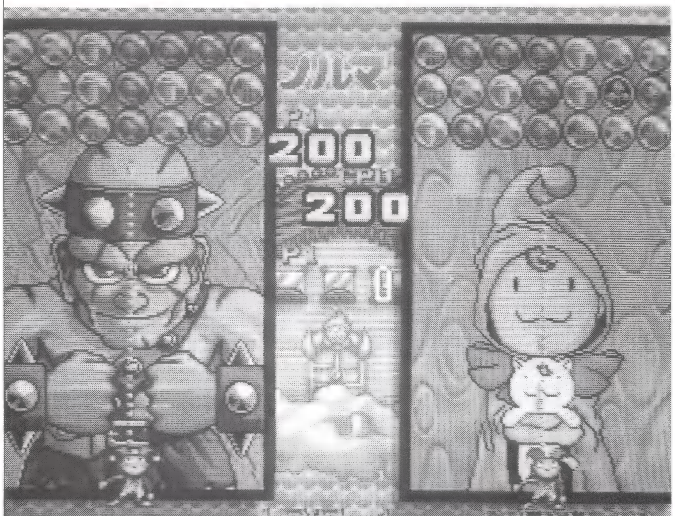
幅広い層に大人気!! マジカルドロップ2

—『マジカルドロップ2』は大人気で、ネオジオフリークにもイラストなどのハガキがたくさんきています。

「そうなんですよ。こちらの予想を大幅にうわまわる人気で、あるゲームセンターでは、格闘ゲーム並みのインカムをかせいでいると聞いています。パソコン通信のパズルゲームのコーナーでも、かなりの反響があるんですよ」

—なるほど、パソコン通信ですか。

「パソコン通信は仕事がらのぞくことが多いんですが、どうもレベルが高い人が多いらしくて、マジカルドロップ2でこのあいだまでやっていた『倒せ大ボスキャンペーン』でも、ゲーム発売直後に『最終ボスはエンプレスなのか、ブラックピエロなのか、いったいどっちなんだろう』なんて書き込みがありまして、かなりビックリしました。こちらとしては、まさか発売直後にノーコンティニューで最後までいく人がいるなんて思ってもいませんでしたからね」



実はカッコよかった？　ストリングス

実は全面変更もあった!? キャラクターのハナシ

—『マジカルドロップ2』は、ゲームシステムもさることながら、キャラクターも大人気ですね。

「うちの方では、あんなにキャラクターに人気が集まるとは予想もしていなかったんですよ。なにしろ、『2』を出す時にキャラを全面変更するといった案まで出ていたくらいですから。ただ、やはりその案には社内でも反対意見が多かったのと、ユーザーのキャラクターに対するアツいハガキをみて、これは変更するわけにはいかないな、と」

二枚目のストリングス!? フール兄は旅に出た!?

—『2』になって新登場したキャラについてお話をお願いします。

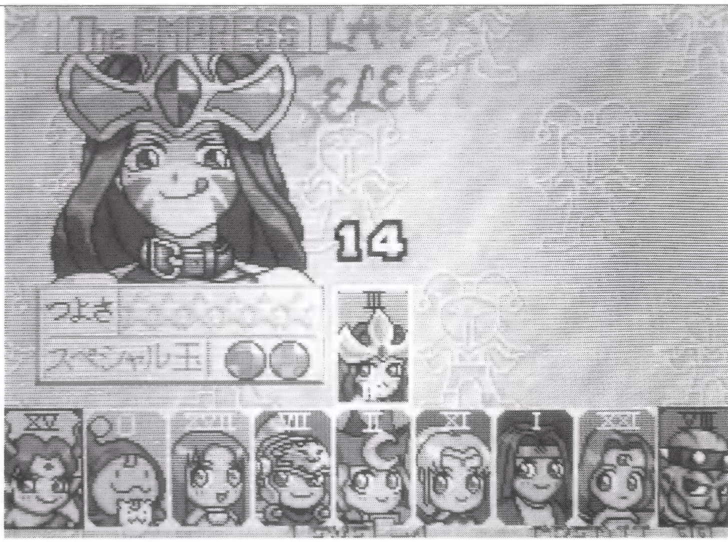
「ジャスティスは、あまり話らしいものはないんですが…。まぁ、チャリオットと対になる元気なキャラということで。ストリングスについては、今回女性キャラが多いので、バランスをとる意味で男性キャラに変更しました（ストリングスのタロットカードの絵柄は、女性が獅子をおさえつけているもの）。それでも原案はカッコよかったんですよ。もっとこう、二枚目っぽいイメージで、よ

宣伝課　海老智弘さん



●7年余りの開発生活にピリオドを打ち、現在では宣伝活動にいそしんでいます。宣伝としてはまだまだなところもありますが、温かい目で見守っていて下さい。

ちなみに、弊社の「人相鑑定団」という占い機が私の企画時代の遺作（？）なので、ゲーセンで見かけたら是非プレイを!!



ＣＤ版では、はじめからエンプレスが使える！

く洋画で主役の脇を固めてるヤツのような。それがフッと気がついてみたら、いつのまにかあんなマッチョでアニキなヤツになっていたんです。
おかげで『マジカルドロップ2』って、デコゲーにはめずらしくかわいいイメージだけど、ストリングスだけはいつものデコゲーらしい』なんていわれるくらいで（苦笑）。
エンプレスは、なんと発売前にユーザーの方から『まさかエンプレスを出して、女王サマっていうのはないですよね』という非常にスルドい指摘のハガキがきて、みんなでギクッとしたという（笑）」
――そういえば、今回フールのキャラクターも変更になりましたね。
「前作のフールはねぇ、実は『I』のあと、旅に出ちゃったんですよ。それで今回はかわりに弟が出てるんです。
今回のフールは、より弱く（笑）というか、相手に攻撃すればするほど自分が苦しくなるという、非常に使っていて悲しいキャラになっています。でもかわいくて、つい使ってしまうんですよね」

CD版では初めから敵キャラが使用可能

――話は変わりますが、今マジカルドロップ2のゲーム大会をやっているんですよね。
「そうです。この間の5月25～26日に全国で予選をおこないまして、決勝大会は新宿スタジオアルタで6月23日に開催されます。まだ現時点ではあまり詳しいことは決まっていないんですが、雑誌編集者対ユーザーとか、開発対ユーザーなんてイベントも考えてます」
――5月24日に発売されたCD版について一言、お願いします。
「CD版は、最初からデビル、ストリングス、エンプレスの敵キャラ3人が使用できます。強さも業務用そのままですので、ゲームセンターでこれらのキャラに泣かされた人も、ぜひこの3人を使って遊んでみてください。特にエンプレスは強いですよ」

データイーストのネオジオ次回作は!?

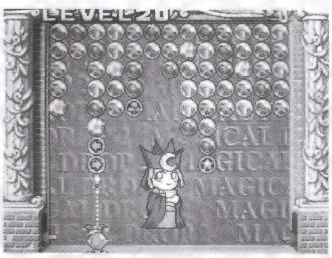
――ネオジオで開発中のマル秘タイトルというのはありませんか？
「実は企画進行中のモノが一つあります。まだ詳しいことは発表できる段階ではないのですが、期待して待っていて下さい」
――最後に読者の皆さんに一言お願いします。
「最近はCGを使用した3Dモノのゲームが多くなってきていますが、ドット絵で描かれた2Dゲームにはやはり、なんともいえない魅力がありますよね。
データイーストでは、今後も魅力的なゲームをネオジオで発表していくつもりです。これからも、皆さんの応援よろしくお願いします」

デコゲー名物 社内声優のナゾ

データイーストのゲームといえば、すぐれたゲーム性、凝ったグラフィック、そして忘れちゃいけないのが、「社内声優」の存在…。有名なわりには、「社内声優」の実態はあまり知られておらず、いぜんとして深いヴェールにつつまれている。なかには聞いていて「これ、ホントに素人？」と思うような人もいるが、あるウワサによれば、実はそれは総務の人であるという。
開発の人だけならまだしも、本当に総務の人まで声をあてているのか？ もしそうだとすると、社内オーディションなんてものが存在するのか？
今回我々は、こうした数々のナゾを解明するべく、「社内声優」の存在にせまってみた！ なんてな。

「総務の人」の正体をさぐれ！

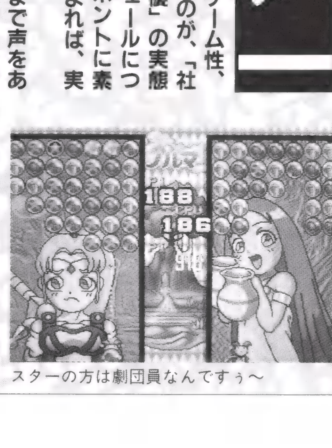
まず結論からいおう。「社内オーディション」らしきものは、データイーストには存在しない。以上。
えーっ？ じゃぁ総務の人が声優やってるってのもウソ？
海老「それは本当です」
えっマジ？ 海老サン、誰の声やってんの？ 海老サン、教えて！
海老サンに聞いた結果、ウワサの総務の方は「マジカルドロップ2」でハイプリエステスをやってらっしゃるという。なんと、あの「完璧ざます♡」の声が総務の人だったのか！ でも、素人にしてはやけにウマくない？
海老「実は、彼女は元プロで、ラジオのCMなどにも出ていたことがあるんですよ」
なぁーるほど、元プロかぁ、どおりでウマいワケだね。でも、他にもウマい人って多くないスか!? まさかデータイーストって、元プロの声優さんだらけ!? ってそりゃないか。じゃあナゼ？



元プロ！ どおりで完璧ざます♡

開発と演劇のビミョーな関係

海老「ウチの開発って、なぜか学生時代、演劇とかやってた人間が多いんですよねぇ」
続けての質問で、さらに新たな事実が判明！ スターをやってる方は、なんと今も劇団に入ってるというのだ！ さすがスター。スマン。
海老サン、他になんか面白い人（大失礼）います？
海老「ストリングスをやっている者はグラフィック担当で、他に『ファイターズヒストリー』の溝口もやってますよ」
あ、納得。それにしても、「濃い」役ばっかだなぁ。そういえば溝口って、もとは大阪弁をしゃべるキャラじゃなかったのに、声優さんがそっちの人だったんであぁいう感じになったってウワサを聞いたことあるぞ。ってことはやっぱり本人も「濃い」人なのか？ なんて本当は、とってもサワヤカな人だったりして。
そうだ、海老サンは声優やらないんですか？
「うーん、結構そういうのって緊張しちゃうんですよ。でも、『やってみないか』って話がきたら、案外よろこんでやっちゃうかもしれないですね（笑）」
実は海老サン、けっこう乗り気とみた。しょーがないな、お世話になった海老サンのため、ここは私が一肌ぬぎましょう（大きなお世話）！
というわけで海老サンに声優をやってもらいたい人は、ネオジオフリーク「海老サンを声優に！」係までハガキをくれ！ もしかしたらこれがキッカケで、「社内声優」がもう一人生まれるかも!?
なんて勝手に係つくっちゃったけど、いいのかオレ？ でも海老サンなんとなく声優やりたそうだったし…。まぁいいか。


スターの方は劇団員なんですぅ～

カセット&CD

ネオジオ プロムナード

コンシューマー全タイトルリスト 1996年6月7日版

NEO·GEO CDZ

技術重視型=技　知脳重視型=頭　体力重視型=体　スリリング=緊　ファンタジック=幻
ドラマチック=感　簡単お手軽=易　高難易度=難　シリアスタッチ=真　ユーモラスなタッチ=愉
グラフィックに注目=G　システムに注目=S　キャラに注目=C　スカッと爽快=爽　要忍耐=忍
末長く楽しめる=長　短時間プレイも=短　音楽も最高=音　多彩なモード=彩　ちょっとH=H

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	カセット価格	CD価格	内容
ニンジャコマンドー	ADK	シューティング	54M	¥23,800	¥4,800	頭感易C爽
キング・オブ・ザ・モンスターズ2	SNK	アクション	74M	¥25,800	¥5,800	体感
アンドロデュノス	ビスコ	シューティング	34M	¥23,800	—	技緊GS
ワールドヒーローズ	ADK	格闘アクション	82M	¥25,800	¥4,800	愉SC短彩
ビューポイント	サミー工業	シューティング	72M	¥25,000	¥5,800	技緊難G長音
龍虎の拳	SNK	格闘アクション	102M	¥28,000	¥6,800	感真S爽短
得点王	SNK	スポーツ	54M	¥23,000	¥5,800	易爽長短
餓狼伝説2	SNK	格闘アクション	106M	¥28,000	¥6,800	技感S爽音
戦国伝承2	SNK	アクション	74M	¥25,000	¥5,800	技感難忍
ファイヤー・スープレックス	SNK	スポーツ	106M	¥28,000	¥5,800	体易C短
ワールドヒーローズ2	ADK	格闘アクション	146M	¥28,000	¥5,800	愉SC短彩
サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	118M	¥28,000	¥7,800	緊真C爽音
餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	150M	¥28,000	¥7,800	技C爽短音
ミラクルアドベンチャー	データイースト	アクション	90M	¥25,000	—	体幻感愉
龍虎の拳2	SNK	格闘アクション	178M	¥29,800	¥6,800	技感SC忍
フライングパワーディスク	データイースト	スポーツ	74M	¥25,000	¥5,800	技易爽短
ファイターズヒストリーダイナマイト	データイースト	格闘アクション	122M	¥28,000	¥7,800	技感C
得点王2	SNK	スポーツ	106M	¥28,000	¥7,800	易G爽長短
ワールドヒーローズ2 JET	ADK	格闘アクション	178M	¥29,800	¥6,800	技感愉GC
トップハンター	SNK	アクション	110M	¥28,000	¥6,800	技幻感難愉S
ソニックウィングス2	ビデオシステム	シューティング	102M	¥28,000	¥6,800	技感難C
痛快GANGAN行進曲	ADK	格闘アクション	178M	¥29,800	¥6,800	技易愉S爽
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SNK	格闘アクション	196M	¥29,800	¥7,800	技感SC彩
真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	202M	¥29,800	¥8,800	緊感難真SC音
ダンクドリーム	データイースト	スポーツ	94M	¥28,000	¥5,800	体易爽短音
ギャラクシーファイト	サンソフト	格闘アクション	169M	¥29,800	¥7,800	技幻感難C
クイズ キング オブ ファイターズ	ザウルス	クイズ	122M	¥29,800	¥5,800	技頭感易SC

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	カセット価格	CD価格	内容
NAM-1975	SNK	シューティング	46M	¥13,800	¥4,800	技難真忍
麻雀狂列伝―西日本編―	SNK	麻雀	42M	¥15,800	¥4,800	真頭H
トッププレイヤーズゴルフ	SNK	スポーツ	62M	¥21,000	¥4,800	技頭難長
ベースボールスターズプロフェッショナル	SNK	スポーツ	50M	¥18,000	¥4,800	技易長短
マジシャンロード	ADK	アクション	46M	¥15,800	¥4,800	技幻難忍
ライディングヒーロー	SNK	スポーツ	46M	¥21,000	¥4,800	技感難忍
ニンジャコンバット	ADK	アクション	46M	¥18,000	¥4,800	体難C短
ザ・スーパースパイ	SNK	アクション	55M	¥19,000	¥4,800	頭緊真忍
サイバーリップ	SNK	シューティング	50M	¥18,000	¥5,800	技緊G
ジョイジョイキッド	SNK	パズル	22M	¥13,800	¥4,800	頭緊幻忍
リーグボウリング	SNK	スポーツ	26M	¥16,800	¥4,800	技易愉短彩
ゴーストパイロット	SNK	シューティング	55M	¥19,800	¥5,800	体難忍
キング・オブ・ザ・モンスターズ	SNK	アクション	55M	¥19,800	—	体幻愉
戦国伝承	SNK	アクション	55M	¥19,800	¥5,800	体幻感C
ラギ	ADK	アクション	50M	¥19,800	¥4,800	技幻易愉長短
ASO II	SNK	シューティング	47M	¥18,800	¥4,800	真頭難S
バーニングファイト	SNK	アクション	54M	¥19,800	¥4,800	体感愉C爽
クロススウォード	ADK	アクション	50M	¥21,800	¥4,800	技幻感難真G忍
2020年スーパーベースボール	SNK	スポーツ	46M	¥21,800	¥5,800	易爽長短
ロボアーミー	SNK	アクション	46M	¥21,800	¥5,800	体感真C爽
ラリーチェイス	ADK	レース	46M	¥23,800	¥4,800	技難忍短
餓狼伝説	SNK	格闘アクション	55M	¥23,800	¥5,800	易S爽短
フットボールフレンジー	SNK	スポーツ	48M	¥23,800	¥5,800	体易真長短
サッカーブロール	SNK	スポーツ	46M	¥21,800	¥5,800	技易爽
ミューテイション・ネイション	SNK	アクション	45M	¥21,800	¥5,800	体感C
ラストリゾート	SNK	シューティング	45M	¥22,800	¥5,800	技感真音
ベースボールスターズ2	SNK	スポーツ	68M	¥23,800	¥5,800	易爽長短

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	カセット価格	CD価格	内容
超人学園ゴウカイザー	テクノスジャパン	格闘アクション	186M	¥29,800	¥7,800	感難C
ADKワールド	ADK	バラエティ	不明	―	¥6,800	幻易愉短彩
ステークスウィナー	ザウルス	競馬アクション	80M	¥29,800	¥7,800	体易S
ソニックウィングス3	ビデオシステム	シューティング	154M	¥29,800	¥7,800	技易短
NEO・GEOCD SPECIAL	SNK	バラエティ	不明	―	¥3,800	技易S彩
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	282M	¥32,000	¥8,800	技体真GS
リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	346M	¥34,000	¥8,800	技緊感難C
まる子デラックスクイズ	タカラ	クイズ	118M	¥29,800	―	頭愉C短彩
ビッグトーナメントゴルフ	ナスカ	スポーツ	133M	¥29,800	¥7,800	易爽
押し出しジントリック	ADK	パズル	74M	―	¥4,800	易愉S
ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	SNK	格闘アクション	298M	¥32,000	6月14日発売予定	技感SC
マジカルドロップ2	データイースト	パズル	86M	¥29,800	¥6,800	頭愉C短
メタルスラッグ	ナスカ	シューティング	193M	¥29,800	7月5日発売予定	緊G易愉
オーバートップ	ADK	レース	210M	¥29,800	7月25日発売予定	緊易短

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	カセット価格	CD価格	内容
パワースパイクスII	ビデオシステム	スポーツ	82M	―	¥5,800	易S爽長
ダブルドラゴン	テクノスジャパン	格闘アクション	178M	¥29,800	¥7,800	技真C彩
雀神伝説	エイコム	麻雀	82M	―	¥5,800	頭幻感愉長H
餓狼伝説3	SNK	格闘アクション	266M	¥32,000	¥8,800	技感GSC音彩
クロススウォードII	ADK	アクション	70M	―	¥5,800	技幻感難G長
パズルボブル	タイトー	パズル	32M	―	¥6,800	頭幻易愉S短
風雲黙示録	SNK	格闘アクション	190M	¥29,800	¥8,800	技感難真SC
得点王3	SNK	スポーツ	158M	¥29,800	¥7,800	技易S長短
ワールドヒーローズパーフェクト	ADK	格闘アクション	226M	¥29,800	¥8,800	技感愉C爽
天外魔境真伝	ハドソン	格闘アクション	202M	¥29,800	¥7,800	愉C爽彩
アイドル麻雀ファイナルロマンス2	ビデオシステム	麻雀	不明	―	¥7,800	頭CH
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	250M	¥29,800	¥8,800	技感C爽彩
将棋の達人	ADK	将棋	58M	¥29,800	¥7,800	頭忍長彩
パルスター	エイコム	シューティング	305M	¥32,000	¥8,800	技緊幻難G忍長音

ゲームミュージックCD既発売リスト

タイトル	発売日	品番	価格
痛快GANGAN行進曲	'94.10.21	CD：PCCB－00163	¥1,500
真サムライスピリッツ	'94.11.2	CD：PCCB－00164	¥1,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94アレンジ サウンド トラックス	'94.11.18	CD：PCCB－00165	¥2,500
ソニックウィングス2	'94.12.16	CD：PCCB－00158	¥1,500
真サムライスピリッツ アレンジサウンドトラックス	'94.12.16	CD：PCCB－00169	¥2,500
ダンクドリーム／ガンハード	'95.1.20	CD：PCCB－00173	¥1,500
サムライリミックス	'95.3.1	CD：PCCB－00174	¥2,500
ダブルドラゴン	'95.3.17	CD：PCCB－00175	¥1,500
ギャラクシーファイト	'95.3.17	CD：PCCB－00177	¥1,500
餓狼伝説3	'95.4.21	CD：PCCB－00179	¥1,500
ファイターズヒストリーダイナマイトNEOGEOCD＆溝口危機一髪	'95.5.19	CD：PCCB－00182	¥2,000
餓狼伝説3 アレンジサウンドトラックス	'95.6.7	CD：PCCB－00183	¥2,500
超人ゴウカイザー	'95.6.21	CD：PCCB－00176	¥1,500
風雲黙示録	'95.6.21	CD：PCCB－00181	¥1,500
ワールドヒーローズパーフェクト	'95.7.21	CD：PCCB－00185	¥1,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	'95.8.19	CD：PCCB－00187	¥1,500
ワールドヒーローズパーフェクト アレンジサウンドトラックス	'95.8.19	CD：PCCB－00188	¥2,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 アレンジサウンドトラック	'95.9.21	CD：PCCB－00189	¥2,500
パルスター	'95.10.21	CD：PCCB－00192	¥1,500
ソニックウィングス3	'95.10.21	CD：PCCB－00193	¥1,500
餓狼伝説 シンフォニックサウンドトラックス	'95.11.17	CD：PCCB－00197	¥2,500
侍魂 シンフォニックサウンドトラックス	'95.11.17	CD：PCCB－00197	¥2,500
天外魔境真伝	'95.11.17	CD：PCCB－00191	¥1,500
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	'95.12.16	CD：PCCB－00200	¥1,500
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 アレンジサウンドトラックス	'96.2.7	CD：PCCB－00204	¥2,500
リアルバウト餓狼伝説	'96.2.7	CD：PCCB－00203	¥1,500
オーバートップ／押し出しジントリック	'96.2.21	CD：PCCB－00206	¥1,500
リアルバウト餓狼伝説 アレンジサウンドトラックス	'96.3.6	CD：PDDB－00207	¥2,500
神凰拳	'96.3.21	CD：PCCB－00208	¥1,500
ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	'96.4.3	CD：PCCB－00212	¥1,500
ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝アレンジサウンドトラックス	'96.5.2	CD：PCCB－00213	¥2,500
超鉄ブリキンガー	'96.5.17	CD：PCCB－00211	¥1,500

タイトル	発売日	品番	価格
原始島	'89.9.21	CD：PCCB－00002	¥1,500
ネオ・ジオ サウンドパワー	'90.6.21	CD：PCCB－00031	¥2,500
ザ・スーパースパイ／ニンジャコンバット	'90.11.21	CD：PCCB－00046	¥1,500
サイトロンビデオゲームミュージュック年鑑1990	'91.2.21	CD(3枚組):PCCB－00055	¥4,500
キング・オブ・ザ・モンスターズ／クイズ大捜査線	'91.9.21	CD：PCCB－00072	¥1,500
クロススウォード／戦国伝承	'91.11.21	CD：PCCB－00076	¥1,500
餓狼伝説／ラストリゾート	'92.5.21	CD：PCCB－00087	¥1,500
龍虎の拳	'92.11.20	CD：PCCB－00101	¥1,500
ワールドヒーローズ	'93.1.21	CD：PCCB－00106	¥1,500
餓狼伝説2	'93.2.19	CD：PCCB－00111	¥1,500
ビューポイント	'93.2.19	CD：PCCB－00112	¥1,500
サイトロンビデオゲームミュージック年鑑1992	'93.2.19	CD(2枚組):PCCB－00109	¥3,500
ソニックウィングス	'93.4.21	CD：PCCB－00118	¥1,500
ワールドヒーローズ2	'93.6.18	CD：PCCB－00122	¥1,500
ファイターズヒストリーダイナマイト	'93.6.18	CD：PCCB－00123	¥1,500
餓狼伝説イメージアルバム	'93.7.21	CD：PCCB－00132	¥2,500
ファイヤースープレックス	'93.9.17	CD：PCCB－00134	¥1,500
サムライスピリッツ	'93.9.17	CD：PCCB－00135	¥1,500
ワールドヒーローズ2イメージアルバム	'93.10.21	CD：PCCB－00137	¥2,500
餓狼伝説スペシャル	'93.10.21	CD：PCCB－00138	¥1,500
ネオセレクション	'93.12.17	CD：PCCB－00141	¥2,500
龍虎の拳2	'94.2.18	CD：PCCB－00144	¥1,500
サムライスピリッツイメージアルバム	'94.2.18	CD：PCCB－00147	¥2,500
ファイターズヒストリーダイナマイト/フライングパワーディスク	'94.3.18	CD：PCCB－00149	¥1,500
餓狼伝説スペシャル～イメージアルバムパート1～	'94.4.21	CD：PCCB－00152	¥2,500
ワールドヒーローズ2JET	'94.5.20	CD：PCCB－00148	¥1,500
餓狼伝説スペシャル～イメージアルバムパート2～	'94.6.17	CD：PCCB－00155	¥2,500
龍虎の拳2イメージアルバム	'94.7.21	CD：PCCB－00156	¥2,500
トップハンター	'94.7.21	CD：PCCB－00157	¥1,500
ワールドヒーローズ2JET	'94.8.19	CD：PCCB－00160	¥2,500
ネオ・ジオスーパーライヴ！	'94.10.5	CD：PCCB－00161	¥2,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	'94.10.21	CD：PCCB－00162	¥1,500

ネオトピックス

レコーディング

ネオジオギャルズボイス炸裂!! どこまでいくのかこのパワー



みんなそろって5番の録音、見よ!!　この真剣な顔(!?)

ネオジオゲームの人気女性キャラの歌を集めたアルバム『NEO・GEO GALS Vocal Collection』が、6月21日に発売される。その目玉ともいえる曲『HEAVY BABY'S』は生駒治美(ナコルル)、曽木亜古弥(不知火舞)、ほりえかおり(ユリ・サカザキ)、弓雅枝(藤堂香澄)の4人によるもの。5月2日、この曲の収録現場にお邪魔した。

さて、このアルバムのコンセプトは〝女の子が作ったアルバム〟。ジャケットのイラストを描いたのも、『HEAVY BABY'S』の作詞も、もちろん歌うのも女の子なのだ。そこでこの『HEAVY BABY'S』を作詞したMOMOさんに、この曲について語ってもらった。

「タイトルは、手強くて可愛い女の子という意味。全部で5番まであって、4番までは1人ずつの歌で、5番は全員の合唱という構成です。

まずユリちゃんは、こわいもの知らずで好奇心旺盛、みんなを巻き込んでいろんな騒ぎを起こす。舞は一途でひたむきで元気な大和撫子。ナコルルは願いや祈りが原点にある強さと、川の流れのような清らかさを持っている。他の3人とは少し違った雰囲気があるので、そこを大切にしたかったんです。そして香澄は1番資料が少なかったので、主にセリフでイメージを作ったのですが、正義感の強い、負けず嫌いな印象がありますね。4人のキャラがとても個性的で、それぞれの世界を持っているからすごくやりやすかったです。最後の5番はノリを重視。〝男はだめ!〟というのではなく、〝挑戦者募集!〟という感じです(笑)。

強くて可愛いHEAVY BABYたちを、これからもよろしくお願いしますね♡」



MOMOセンセ♡

香澄のパートの録音途中、生駒、ほりえ、曽木のかしまし3人娘(!!)をロビーに引っ張り出して話を聞いた。

──何だか楽しそうですね。

ほりえ「私たちは楽しいけど、その代わりスタッフの方々が頭かかえてはりますよ(笑)」

生駒「もう、こいつらどないしょーいうて…(笑)」

──どうですか? 今回の録音は?

ほりえ「想像はしていましたが、思った以上にリズム感がなかった(笑)! だいぶ手こずらせてしまいました。前のSOF'95の時は、横にいる生駒さんの声を聴きつつ、ごまかしながらやってたんですけどねぇ(笑)」

曽木「私もSOF'95では、ソロのパートがあったとはいえ、ちょこっとでした。でも今回はまるまる1番歌うんで、〝えんかいな、劇団のみんなが聞いたら怒るでぇ〟と思ったりして…(笑)。でも曲がすごく気に入ってしまって、あの『ブルース・ブラザーズ』の中に出てくる〝THINK〟みたいな感じで、もうノリノリなんです!!」

生駒「私は1番の問題児です(笑)。リズム感がなくて…それに、ナコちゃんで歌わないといけないから、声を張れないんです。ノリがいい曲でありながら、優しい感じで歌う…だから結構大変でした…。それに物を壊しましたし(詳細は113ページ参照)」

曽木「そうそう…みんな『何や何や!!』『あ、またやったんかい、オイシイなぁ…ナコルルは』って(笑)」

ほりえ「でもこれは今ナコルルになってるからやってしまったんであって、これがブルー・マリーだったらまたちょっと違うやろね」

曽木「ホント、チャンネル数多いから大変やねえ…」

──聴きどころはどんなところでしょうか?

曽木「歌詞の中で1番気に入ったのは5番の〝可愛いのは生まれつき〟というところ、これはちょっと琴線に触れてしまいました」

ほりえ「でもこれを大声でいえるのはやっぱり舞。ユリは心の中ではそう思ってるかも知れへんけど、表だってはいわない。で、ナコルルは何のことかよう分からんで、みんなに突っ込まれる…(笑)」

曽木「そうそう…」

──役割分担ができてますね

ほりえ「前に〝ネオジオギャルズグラフティ〟というビデオの中で、人形劇をやったんです。ユリはネタ振り、舞つっこみ、ナコがボケ(笑)」

曽木「自然とね…」

生駒「いつもそうなんです。『なんでやねん!』いわれて…(笑)」

──1番から4番まではひとりずつ歌うわけですが、どうですか? お互いに見て…。

曽木「もう、人のを見るのはね、本当に楽しいんですよ」

ほりえ「ミキサールームで踊ったりして(笑)」

生駒「そう、でもいざ自分が録音するということになるとねぇ…」

全員「もう大変!(笑)」

──最後に読者のみなさんにひとこと…。

全員「楽しんで下さい!」

元気な3人娘のかけ合い漫才(?)のあとは、天然娘(!!)、弓雅枝の登場だ。

──どうでした? 初の歌モノは?

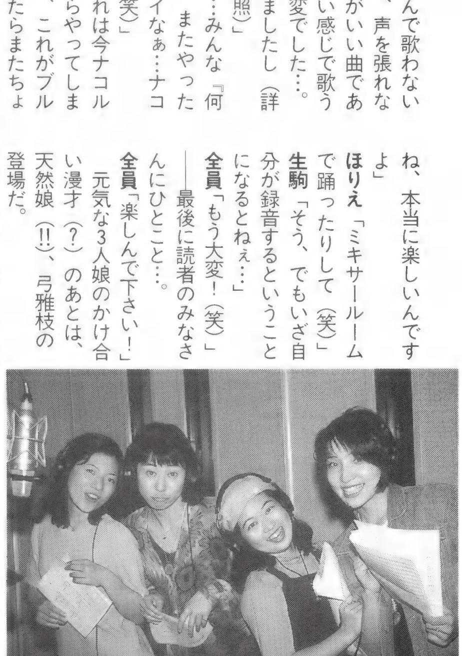
「リズムが感ないんです〜!!(笑)。カラオケは好きなんですけどね…。どうしても1ヵ所うまくいかなくて、その部分がまだ頭の中でぐるぐるまわってます。

他の人がレコーディングしているのを見ている時は『あ、ここ違う』って分かるんですけど、自分のことになるとだめなんですよね〜…何ででしょう?(笑)」

──印象に残ったのは?

「やっぱり5番のみんなで歌うところ。レコーディングということを意識しないで、思いっきり歌えましたから。

とにかく楽しかった。ぜひまたやりたいです!!」



どこまでも明るくどこまでも元気なNGギャルズ…であった…

公演情報

役者・小市慢太郎に会いにいこう!!

ロバート・ガルシア、ガルフォードの声を担当している小市慢太郎さんの所属する劇団M.O.Pの公演のお知らせだ。作品名は『青猫物語』(再演)。大正時代、築地小劇場の裏にあるカフェで展開する人間模様を描いた、ハートウォームなコメディー。以前公演した時は、小市さんはそのカフェのファンキーなマスター役だったそうだ。今回はどんな役で出演するのかとても楽しみ。

公演日程等は以下の通り。

劇団M.O.P『青猫物語』
8月31日〜9月1日:京都府立文化芸術会館
9月3日〜9月8日:東京・俳優座劇場
9月30日:大阪・吹田メイシアター
〈チケット〉
発売開始:6月29日
価格:前売り3千500円
当日3千800円
問合わせ:075-723-5277(劇団M.O.P)
06-766-2260(中島らも事務所)

レコーディング

データイースト マジドロ2音楽CD収録

人気パズルゲーム『マジカルドロップ2』のオリジナルサウンドトラックスには、ドラマパートが収録されている。

基本的に、データイーストのゲームキャラボイスは、サウンドチームを中心とした社員の方々が担当している。今回も同様で、マジシャンの千葉一伸氏、チャリオットの檜山修之氏を除いたキャストはすべて社員によるもの。というわけで、今回のドラマ収録について質問! メンバーはGORILA、ZAKU、RingRing、エル、SUNADA、TANAKA(写真参照)。

——まず、ドラマパートの録音を終えられた今の感想を…。

GORILA(以下G)「これまでやってきた役(FHDの溝口など)と似たような感じで、どっちみち地を出してます。セリフも少なかったので、そう大変ではありませんでしたが、声優さんがきていたので、緊張しましたね」

ZAKU(以下Z)「優しくて根暗な私とは正反対の役だったんで…」

皆「おい!!!(爆笑)」

Z「そうじゃないですかー!! (笑)今回初めてやったので、なかなか感じがつかめなくて、まわりに迷惑かけてしまいました。でも楽しかったです」

RingRing(以下R)「ほぼ地声のままなのでやりやすかったです。声優さんに触発されて、気持ちが盛り上がりました」

エル(以下エ)「2役だったので、区別しにくいところもありましたが楽しかったです」

SUNADA(以下S)「ゲームの時より演技をしなければいけないのが大きかったですね。あ、それから、私も役柄とは正反対なので…」

皆「お~い!!(笑)」

S「で、大変でした(笑)」

TANAKA(以下T)「やはり長ゼリフや他のキャラとのかけあいなどやると、このキャラはこんなことというかな? とかいろいろ考えてしまいます。でもプロの声優さんもいて面白くできました」

——最も苦労した点は?

全員「うーん…」

G「楽しくておわっちゃったから、あまり苦労はしなかったような気が…」

エ「そうですね。強いていえばお腹がすいたこと(笑)」

S「10時半出社とか…(笑)」

エ「おいおい…」

Z「でもやっぱり一番ツラかったのは、2時間の猛特訓!(きっぱり)」

——特訓ですか…。

エ「ZAKUの家でやったんです」

Z「エルさんに『違~う!!』といわれて殴られて(爆笑)」

エ「ちょ、ちょっと待ってよー(笑)うそです!!」

G「それでこの前顔にアザ作って会社にきたんだ(笑)」

エ「違うってば!」

——なるほど、それではこのドラマの一番の魅力は?

R「みんな本業の声優というわけではないぶん、楽しんで作れたと思います。だからプロの声優さんが作ったものとはひとあじ違う面白さがあるはずです。あと、これまでのデコゲーのキャラやセリフがところどころに隠されているので、うちのゲームを知っている人にはまた違った意味で面白いのではないでしょうか」

本当に和気あいあいとして仲のいいデータイーストのみなさん。楽しんで仕事をしているというのがとてもよく伝わってきた。



〔後列左~〕エル(ワールド、プリエステス)、ZAKU(エンプレス)、RingRing(ジャスティス)、SUNADA(スター)、TANAKA(デビル、フール)〔前列左~〕nmRtK(早乙女、教授)、MARO(ドロロン星人)、檜山修之(チャリオット)、千葉一伸(マジシャン、ナレーター)、GORILA(ストレングス)

舞台情報

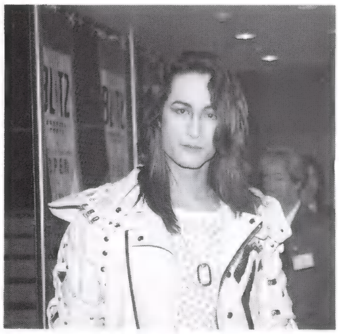
新しい芸術、D・LIVEの中で橋本さとし新境地開拓へ…

先月号でお伝えした橋本さとし主演のD・LIVEに関する続報。4月23日、東京赤坂BLITZでD・LIVE『ROCK TO THE FUTURE』のダイジェストプレビューがおこなわれた。舞台上で約30分にわたり、挿入歌をまじえて本作品のあらすじと登場人物が紹介されるという、通常の制作発表会とは違うユニークさ。

橋本さとしの役どころは、2096年の青年〝キッド〟。4月の『BEAST IS RED 野獣郎 見参!』で演じた人間臭い野獣郎とは対称的に、感情を持たない人物という設定だ。これまでわりとホットで感情豊かな役どころの多かった橋本さとしが、今回の〝キッド〟をどう演じ切るか、大変興味深いところ。

共演の役者もバラエティーに富んでいる。キッドに恋するメイドのアニタを芳本美代子が、アニタの雇主、ヒデキを西城秀樹がそれぞれ演じる。その他にもオナペッツ、黒田勇樹、ミュージシャンの杏子、そして劇団☆新感線のインディー高橋とフランキー仲村といった、さまざまなジャンルで活躍する人が登場する。

なお、7月の公演開始に先駆けて、6月24日にコンピレーションアルバムが発売される。もちろん主役である橋本さとしの歌も聴けるので、ファンなら絶対見逃さないこと!



ダイジェストプレビュー後の懇親会で

オープン

セガのオニューな遊び場 東京ジョイポリスオープン決定!!

まだソフトは発売されていないが、ネオジオ関連メーカーあるセガがこの夏(7/12)アミューズメントテーマパーク『東京ジョイポリス』をオープンする。場所は東京臨海副都心の複合商業施設『DECKS Tokyo Beach』の3階~5階。プレスリリースによると、この施設は、アトラクション11機種、飲食スペース2施設、物販施設1施設によって構成。アトラクションのうち9機種は、この施設のために開発された世界初公開のもの。さらにファンタラクションと呼ばれるお客を楽しませる色々な仕かけが各所に設置されるそうだ。

ホームページ

業界裏話も見れる! 要チェックのホームページ

アイマックスがインターネットホームページを開設した。これまでのヒット商品、今後発売の新製品の紹介をはじめ、ゲーム開発メーカーならではの〝業界裏話〟を大々的に披露する予定だという。加えてゲーム、コンピューター業界、教育業界が大注目の中、6月にオープンするゲームクリエーター養成インターネット通信講座の紹介もおこなう。

[アクセス先] http://www2.gol.com/users/imax/imax0000.htm

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 ゲーム大会日程案内

〈6月15日〉
●場所:第一家庭電器㈱ファーストダッシュ/開始時間:14時/住所:埼玉県久喜市本町8-5-35
☎0480-22-3821

〈6月15日〉
●場所:石丸電気ゲームワン/開始時間:14時/住所:東京都千代田区外神田1-4-21
☎03-3251-0011

[テレフォンサービス]〈SNK〉東京03-5275-6200/大阪06-339-0110(9:00~17:00)〈ADK〉048-775-2347〈ザウルス〉03-3222-1734〈ビデオシステム〉075-323-0008〈データイースト〉03-3398-5317〈ビスコ〉03-3554-0124 [ホームページのアクセス先]〈SNK〉http://www.neogeo.co.jp〈ザウルス〉http://www.neogeo.co.jp/saurus/〈ハドソン〉http://www.hudson.co.jp〈サン電子〉http://www.sun-denshi.co.jp/map/sunmap.htm

リアルバウト餓狼伝説が
3ヵ月連続のNo.1!
龍虎の拳外伝も
ランクイン!!

このランキングは北は北海道から南は九州まで全国81店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。

NEO・GEO ROM&CD売り上げランキング

TOP10

4月1日～4月30日

順位	タイトル	ポイント
1	リアルバウト餓狼伝説　CD	3,152P
2	ART OF FIGHTING 龍虎の拳　外伝　ROM	1,550P
3	ステークスウィナー　－GⅠ完全制覇への道－　CD	1,276P
4	リアルバウト餓狼伝説　ROM	1,066P
5	サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣　CD	972P
6	マジカルドロップ2　ROM	850P
7	天外魔境真伝　CD	577P
8	ワールドヒーローズパーフェクト　CD	329P
9	アイドル麻雀ファイナルロマンス2　CD	158P
10	ギャラクシーファイト　CD	71P

協力店の紹介

ご協力していただいた販売店は以下の通りです。

〈ソフマップ〉
ソフマップ秋葉原本店
東京都外神田3－14－10
ソフマップビル
03－3253－3030
ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店　06－634－0070
4号店　06－634－5820
7号店　06－634－2076

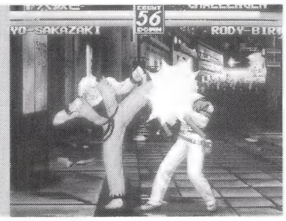
〈あくとグループ〉
ファミコンランド一宮本店
愛知県一宮市富士3丁目1－5
0586－24－7665
吐夢書店
静岡県三島市文教町1－1－19
（東レ建設　森島ビル1F）
0559－88－1708
他、加盟店75店舗

ランキング総評

今月もリアルバウト餓狼伝説が強さを発揮して、遂にV3を達成！ 今回初登場の龍虎の拳外伝も勢いを止めることはできませんでした。

リアルバウトは、ROM版も4位にランクインして、人気の高さを証明しています。

龍虎の拳外伝も2位にランキングされていますので、ネオジオの看板ゲームであるこの2タイトルの動向が、非常に気になります。



龍虎シリーズ最新作！

3位には、先月の4位から順位を1つ上げてステークスウィナーがランクイン。ネオジオでは異色の競馬ゲームですが、分かりやすいルールと、簡単なシステムで幅広い年齢層に好評のようです。

5位には、これまた人気シリーズの斬紅郎無双剣がランクイン。

7月にはRPG版の発売も予定され、今後もサムライシリーズの活躍が期待されます。

6位には人気パズルゲームの続編が初登場！ プレイヤーの数も新キャラが加わり7人にから選択可能になり、特殊な効果をもつドロップの種類も12種類に増えたりと大幅にパワーアップ!! 特に登場キャラ、フールの人気は高い。

7位には、天外魔境真伝がランキング。ポイントは落としたものの順位はワンランクアップ。

CD版のみボスキャラのからくり兵とマントーが使えるのでお得!?

8位には、ADKの人気格闘ゲームワールドヒーローズパーフェクトがランクイン。

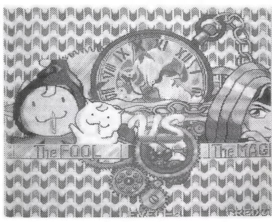
他機種への移植も決まり、人気の高いシリーズだけに、そろそろ続編が期待されます。

9位にはこのコーナーの隠れた常連、ファイナルロマンス2がランクイン。やはり脱衣は強い!?

10位には、ゴールデードーンのボイスが編集部で大人気のギャラクシーファイトがランキング。このボイスは1度聞いて欲しいです。

龍虎の拳外伝の発売で、荒れると予想しましたが、意外に落ち着いたランキングになりました。

次回のTOP10をお楽しみに。



フール人気爆発か!?

NEO・GEOソフト 月間 読者人気ベスト20!

NEO・GEOソフト月間読者人気ベスト20！

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(2)	リアルバウト餓狼伝説	ＳＮＫ	格闘アクション	243P
2位(1)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	ＳＮＫ	格闘アクション	214P
3位(〃)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	ＳＮＫ	格闘アクション	185P
4位(5)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝	ＳＮＫ	格闘アクション	161P
5位(4)	真サムライスピリッツ	ＳＮＫ	格闘アクション	128P
6位(〃)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	ＳＮＫ	格闘アクション	96P
7位(9)	パルスター	エイコム	シューティング	61P
8位(10)	餓狼伝説3	ＳＮＫ	格闘アクション	53P
9位(8)	サムライスピリッツ	ＳＮＫ	格闘アクション	48P
10位(11)	餓狼伝説スペシャル	ＳＮＫ	格闘アクション	45P
11位(7)	天外魔境真伝	ハドソン	格闘アクション	43P
12位(-)	マジカルドロップ2	データイースト	パズル	41P
13位(-)	メタルスラッグ	ナスカ	シューティング	29P
14位(〃)	ステークスウィナー	ザウルス	アクション	25P
15位(16)	ビューポイント	サミー工業	シューティング	24P
16位(12)	ソニックウィングス3	ビデオシステム	シューティング	20P
17位(13)	パズルボブル	タイトー	パズル	18P
18位(15)	ワールドヒーローズパーフェクト	ＡＤＫ	格闘アクション	15P
18位(17)	アイドル麻雀ファイナルロマンス2	ビデオシステム	麻雀	15P
20位(18)	龍虎の拳2	ＳＮＫ	格闘アクション	12P

RB餓狼が再度首位に! 龍虎の拳 外伝は4位

今月はまたまた『リアルバウト餓狼伝説』が、首位を奪い返した!! 斬紅郎無双剣といい、RBといい、上がったり下がったりで、揺れ動く読者の心理を反映しているのでしょうかねぇ？

ところで、期待の『龍虎の拳 外伝』は4位。

票数自体は伸びているが、上位2タイトルとはまだ差があるようだ。

また新作では、『マジカルドロップ2』と『メタルスラッグ』が、そろってチャートインした。

それぞれ12位、13位といい感じの位置につけていて、今後が楽しみ。両タイトルとも格ゲーではないというところもポイントか？

ネオジオソフト人気投票は毎号受けつけているので、ドンドン送ってね。

アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルを書いてネオジオフリーク編集部まで。5タイトルまでならOK!

順位も忘れずにつけてネ!!

〈今月の読者の一言〉

●友達とメタルスラッグをやりまくった（2Pプレイ）。こういったアクションシューティングはあまりやらないので、クリアするまでに、4千円も使ってしまった…。

PN／N・Sさん（東京都）

〈宛先〉
〒112東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
『ソフト人気投票』係

累計ソフト人気ベスト20

順位(前回)	タイトル	ポイント	順位(前回)	タイトル	ポイント
1位(〃)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	2,866P	11位(〃)	龍虎の拳2	402P
2位(〃)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,736P	12位(〃)	ワールドヒーローズパーフェクト	348P
3位(〃)	真サムライスピリッツ	1,440P	13位(〃)	パズルボブル	335P
4位(〃)	リアルバウト餓狼伝説	1,286P	14位(19)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝	328P
5位(〃)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	973P	15位(14)	ビューポイント	262P
6位(〃)	餓狼伝説スペシャル	908P	16位(15)	ソニックウィングス3	243P
7位(〃)	餓狼伝説3	878P	17位(18)	ステークスウィナー	197P
8位(〃)	天外魔境真伝	716P	18位(16)	餓狼伝説2	187P
9位(〃)	パルスター	520P	19位(17)	ギャラクシーファイト	174P
10位(〃)	サムライスピリッツ	476P	20位(〃)	ソニックウィングス2	155P

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

コンシューマーハイスコアコーナー

CLUB HOUSE/HI-SCORE

クラブ・ハウスコア

依然好調『RB餓狼』!! まだまだ狙えるハイスコア!

目指せ頂点!! ハイスコアラーたちの激しい稼ぎの宴

今月も注目のタイトルは、やっぱり『リアルバウト餓狼伝説』!　キャラクターの数も多いし、高いランクを取るための細かいパターン作りが、ハイスコアラーのヤル気を起こさせる一作なのだ。

ゴールデンウイーク進行ということで、少々集計期間が短めなこともあって、リアルバウト以外のタイトルには大きな動きはナシ。『餓狼3』のスコアは、やや動きが止まった感じナリ。

また、ぽちぽち『龍虎外伝』の集計をはじめようかと思ってます。ネオジオ格闘には珍しいタイムアタックなので、高いスコアを狙う以上に正確なパターン作りや運がからみそう。結構ツライ!?

てなわけで、ハイスコア達成者は以下の方々なり。おめでと〜。

今後は『ニンジャマスターズ』や『神凰拳』など、最新タイトルの登場で、ハイスコアのスペースが足りなくなりそうです。古いタイトルの申請は、早めにヨロシク!

■双角団員3号（東京都）■Y・Y（東京都）■ママ（広島県）■岡部寿一郎(北海道)

※なお、プレゼント同様、集計期間などの関係で、粗品の発送が遅れてしまう場合アリ。しばらくお待ちいただきたい。本当にすまんス!

今月のハイスコアラー攻略法 高得点への道

リアルバウト餓狼伝説（アンディ・ボガード）

全キャラ共通で、レベル-でおこなう。ストレートボーナスはのがさないようにする。

ジャンプC↓幻影　不知火↓（相手のオーバースウェー攻撃をガードして）上げ面↓強斬影拳↓疾風裏拳↓くない弾で気絶させ、急いでたおすようにする。

●極限流・新潟県

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣（ナコルル・羅刹）

羅刹のナコルルは修羅とは違い、ママハハで相手のジャンプ（or必殺技）を誘う戦法が取れないのがつらい。一応、16回以上「相手を押す」を決めれば、必殺投げを6回決めて完勝を取るよりも得点は上なので、その辺は割り切ってしまおう。特に破沙羅は故意に一本落とすのが不可能に近いので、そこのところをよく考えよう。あと、覇王丸とかも、多少ダメージを食らっても気にせずに押しまくろう。彼は運が非常によければ最終戦までいく。ま、最終戦ではまってくれないが…。

●無限翔覇・幻・埼玉県

ワールドヒーローズ・パーフェクト（シュラ）

タイガークローを出し、ヒット、ガードに関わらずしゃがみ強キックor立ち強パンチを出すとよく当たる。これを繰り返す。スキがあったら投げを入れてもいい。落とすラウンドではルンピニーダンスを当てて稼ぐ。ジャンヌ戦では、空中ガードしながらジャンプするとジャスティスソードの空振りを誘うことができるので、投げを入れて稼ぐ。投げは点が高くてあまり減らない。あとは、体力&タイムを多く残して勝つ。

●M、Y－剣魂・千葉県

餓狼伝説3（フランコ・バッシュ）

フランコは、手前ラインオーバースウェーD攻撃（以下、手前D）と弱ウェービングブロー（以下、弱ブロー）を主に使っていきます。それぞれについては、

・手前Dがヒットしたら、すぐに対オーバースウェー攻撃を出さなければ、CPUはスウェーライン上でこちらに向かって歩いてくるので、そこで対オーバースウェー攻撃を出すと、弱（強）ダブルコングが届くから、手前Dのあとは少し待った方がいいです。

・弱ブローは、CPUに対して有効、無効がはっきりしているので、うまく使い分けなければならない。上の連続技のあとに出すのも有効。有効なキャラは、ボブ、ジョー、舞、ホンフゥ、双角、秦兄弟（双角は離れて出すと、クイックスウェー攻撃に当てられます。そのあとは、バックステップして間合いを離し、少し待ってまた出します。すぐに弱ブローを出すと、ガードされて鬼門陣を食らう。まきびしは小ジャンプでよける）。

この2つの技を使い分ければ（弱ブローのきかない相手には手前Dから連続技というふうに）、ハイスコアが狙えます。多分、190万点ぐらいは可能でしょう。

●ママ・広島県

パルスター

とにかく敵の出現パターンを完全におぼえ、ノーミスで進む。得点の高い敵はできる限り破壊、分裂する敵なら分裂させてまとめて破壊、ザコを吐き出す敵はできるだけ吐かせてから破壊する。また、6面のリングレーザーのような「取ってはいけないアイテム」もあるので、それは取らない。ちなみに、ラスボスを破壊した瞬間に自機もやられると5万点稼げるが、難しい。

●10-KEY・東京都

ハウスコア担当者から一言

なにじんだよ!　流影じ〜ん!　どーも。ハウスコア担当のアキーム・オラジュワンです。ウソ。今年はユタに優勝して欲しいッス。NBA。

さて、2回目をむかえた、注目タイトル『RB餓狼』ですが、キャラにかたよりが目だったせいで、今イチ「激しい争い」は見られませんでした。そんな中で、極限流さんは非常に効率のいいスコアを出してます。やはり、自分の得意なキャラだけじゃなく、同じパターンをアレンジしたりして使えるキャラや、このキャラはスコア争いが激しくなさそうだ、という感じのキャラも使ってみるとイイかも。

それと、家庭用も出そろう『龍虎外伝』ですが、アルティメイトKOを狙った場合と、普通に闘った場合のどっちが速いんでしょうか?　もうすぐ集計開始するので、調べよ〜っと!!　あひ。

くどいようですが、いまだに必要事項を書いていないスコアが送られてきます。最後にもう一度チェックしてね。

クラブ・ハウスコア ポイントランキング

1位	M，Y－剣魂・千葉県	295Pts.
2位	部長アキヤマ・東京都	155Pts.
3位	つるが8RO・埼玉県 極限流・新潟県	125Pts.
5位	松原双角団々長・東京都	90Pts.
6位	幻庵ラブリー・長野県	85Pts.
7位	ママ・広島県	75Pts.
8位	石井悟・神奈川県	60Pts.
9位	双角団員3号・東京都	55Pts.

▶クラブ・ハウスコア

山崎竜二	部長アキヤマ・東京都	1,884,100	ALL
ブルー・マリー	ママ・広島県	1,816,900	ALL
秦崇秀	ワッチョビー・栃木県	1,808,100	ALL
ボブ・ウィルソン	双角団員3号・東京都	1,781,400	ALL
ギース・ハワード	ママ・広島県	1,749,000	ALL
フランコ・バッシュ	ママ・広島県	1,701,700	ALL
アンディ・ボガード	デンデン・滋賀県	1,695,000	ALL
不知火舞	ママ・広島県	1,643,800	ALL
望月双角	松原双角団々長・東京都	1,611,800	ALL
ホンフゥ	ママ・広島県	1,556,100	ALL

天外魔境真伝

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
八雲	幻庵ラブリー・長野県	15,273,000	ALL
絹	ドクター荒井・北海道	12,308,400	12人目
ジライア	幻庵ラブリー・長野県	9,176,300	12人目

龍虎の拳2

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ジョン・クローリー	石井悟・神奈川県	3,042,860	ALL
ユリ・サカザキ	石井悟・神奈川県	2,256,860	ALL
如月影二	石井悟・神奈川県	2,193,480	ALL
キング	キング命！・広島県	2,052,080	ALL
リョウ・サカザキ	アナ帝・東京都	1,910,710	ALL
Mr. ビッグ	ワイゾウ・奈良県	1,897,490	ALL
タクマ・サカザキ	極限流・新潟県	1,432,860	ALL

ワールドヒーローズパーフェクト

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ネオーディオ	Y．Y・東京都	18,231,700	ALL
エリック	部長アキヤマ・東京都	13,413,200	ALL
マッドマン	幻庵ラブリー・長野県	13,074,800	ALL
呂布奉先	一匹狼・神奈川県	12,193,700	ALL
J・カーン	M，Y一剣魂・千葉県	12,151,600	ALL
ジャンヌ	下僕・京都府	11,486,200	ALL
キャプテン・キッド	がんG・埼玉県	11,406,600	ALL
ジョニー・マキシマム	三輪サンちゃん・群馬県	10,924,100	ALL
ジャック・ザ・リッパー	M，Y一剣魂・千葉県	10,788,100	ALL
ブロッケン	YAZ・東京都	10,409,000	ALL
出雲良子	岡部寿一郎・北海道	10,204,900	最終面
服部半蔵	松原双角団々長・東京都	10,147,100	ALL
風魔小太郎	ワイゾウ・奈良県	9,499,300	ALL
金龍	真空斬首党・東京都	9,021,200	ALL
シュラ・ナイ・カノム・トム	M，Y一剣魂・千葉県	8,254,100	ALL
服部半蔵	へぼスコア・東京都	42,368,400	チビキャラALL

パルスター

プレイヤー	スコア	備考
10－KEY・東京都	1,215,230	ALL

ソニックウィングス3

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ブラスターキートン	石井悟・神奈川県	2,727,000	ALL

ソニックウィングス2

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
AV8ハリアーII	プリズムハート・千葉県	1,976,000	2周目10面
YF－23	ワイゾウ・奈良県	1,146,700	12面

ビューポイント

プレイヤー	スコア	備考
AC01・千葉県	2,850,550	ALL

超人学園ゴウカイザー

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
紫紅京介	部長アキヤマ・東京都	733,700	11人目
不動丸	部長アキヤマ・東京都	729,600	12人目
ブライダー	真本八幡ナコルル・千葉県	468,700	11人目

リアルバウト餓狼伝説

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ギース・ハワード	極限流・新潟県	2,399,800	ALL
ブルー・マリー	極限流・新潟県	2,270,000	ALL
キム・カッファン	極限流・新潟県	2,176,800	ALL
秦崇雷	極限流・新潟県	2,150,400	ALL
不知火舞	極限流・新潟県	2,112,200	ALL
ジョー・ヒガシ	極限流・新潟県	2,109,500	ALL
アンディ・ボガード	極限流・新潟県	1,969,300	ALL
テリー・ボガード	極限流・新潟県	1,956,700	ALL
フランコ・バッシュ	部長アキヤマ・東京都	1,943,800	ALL
ビリー・カーン	ワイゾウ・奈良県	1,927,000	ALL
山崎竜二	部長アキヤマ・東京都	1,827,000	ALL
望月双角	松原双角団々長・東京都	1,799,100	ALL
ボブ・ウィルソン	双角団員3号・東京都	1,705,800	ALL

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
リムルル（修羅）	M，Y一剣魂・千葉県	3,263,400	ALL
牙神幻十郎（修羅）	M，Y一剣魂・千葉県	3,160,500	ALL
牙神幻十郎（羅刹）	M，Y一剣魂・千葉県	3,093,400	ALL
ガルフォード（修羅）	M，Y一剣魂・千葉県	2,965,800	ALL
ナコルル（修羅）	M，Y一剣魂・千葉県	2,923,800	ALL
首斬り破沙羅（羅刹）	M，Y一剣魂・千葉県	2,778,200	ALL
服部半蔵（修羅）	M，Y一剣魂・千葉県	2,749,700	ALL
服部半蔵（羅刹）	M，Y一剣魂・千葉県	2,745,800	ALL
千両狂死郎（羅刹）	M，Y一剣魂・千葉県	2,740,300	ALL
首斬り破沙羅（修羅）	M，Y一剣魂・千葉県	2,712,000	ALL
緋雨閑丸（修羅）	M，Y一剣魂・千葉県	2,620,200	ALL
緋雨閑丸（羅刹）	がんG・埼玉県	2,601,600	ALL
花風院骸羅（羅刹）	メハマン・東京都	2,583,100	ALL
覇王丸（羅刹）	M，Y一剣魂・千葉県	2,578,900	ALL
千両狂死郎（修羅）	M，Y一剣魂・千葉県	2,550,600	ALL
橘右京（修羅）	KMS・埼玉県	2,473,300	ALL
リムルル（羅刹）	はぶんちょ・神奈川県	2,412,700	ALL
橘右京（羅刹）	M，Y一剣魂・千葉県	2,352,500	ALL
ナコルル（羅刹）	無限翔覇・幻・埼玉県	2,325,400	ALL
天草四郎時貞（羅刹）	M，Y一剣魂・千葉県	2,311,300	ALL
覇王丸（修羅）	真空斬首党・東京都	2,302,100	ALL
花風院骸羅（修羅）	M，Y一剣魂・千葉県	2,134,600	ALL

K・O・F'95

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
チームプレイ（ライバルチーム）	M，Y一剣魂・千葉県	631,720	ALL
チームエディット（京・ハイデルン・クラーク）	ボクサーカズヤ・愛知県	707,550	ALL
シングルプレイ（京）	ワイゾウ・奈良県	526,390	ALL
シングルオール（京）	鈴木真矢・秋田県	1,345,480	ALL

K・O・F'94

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
アメリカチーム	元気でな！小野裕子・秋田県	662,900	ALL
イタリアチーム	Y・K・千葉県	584,460	ALL
韓国チーム	つるが8RO・埼玉県	580,890	ALL
日本チーム	つるが8RO・埼玉県	567,760	ALL
ブラジルチーム	つるが8RO・埼玉県	546,300	ALL
メキシコチーム	つるが8RO・埼玉県	523,130	ALL
イギリスチーム	双角団員3号・東京都	521,020	ALL
中国チーム	つるが8RO・埼玉県	501,050	ALL

餓狼伝説3

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
秦崇雷	三島豪鬼・東京都	2,285,600	ALL
テリー・ボガード	TKS・兵庫県	2,165,000	ALL
ジョー・ヒガシ	10－KEY・東京都	2,027,000	ALL

ハイスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数集計とします（クリアしなくても可）。当然、乱入は無効。

●ハードはNEO・GEO、NEO・GEOCD（CDZ）のどれでもOKさ！

●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記してください（記入もれがある場合、そのスコアが無効になることがあります）。

①ゲームタイトル
②スコア
③キャラクター名
④ランク
⑤面数（何人目で負けたか）
⑥あなたの攻略法&スコア稼ぎのコツ
⑦住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム

●申請スコアの証拠として、キャラクター名とそのスコアが同一画面上にある写真、またはVTRを同封してください。また、ゲーム名の下に＊印があるものは、対戦時のスコアが残ってしまうなどの理由により、VTRのみ集計いたします。

●ゲームランクは不問です。（稼げるランクを探してね）

●次のゲームを対象とさせていただきますが、現在申請数にかなりかたよりが見られますので、極端に申請が少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合があることをあらかじめお断りしておきます。

①龍虎の拳2＊
②餓狼伝説3
③リアルバウト餓狼伝説＊
④サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣＊
⑤K・O・F'94＊
⑥K・O・F'95＊
⑦ワールドヒーローズパーフェクト＊
⑧天外魔境真伝＊
⑨ビューポイント
⑩ソニックウィングス3＊
⑪パルスター＊

●クラブ・ハウスコアへの申請は、必要事項を明記のうえ、左記宛先まで。

〒112 東京都文京区水道2－13－12SKビル202
㈱芸文社分室
ネオジオフリーク編集部
「クラブハウスコア」

※ポイントはスコアの順位に応じて、編集部で集計しています。

初心者向け 格ゲー講座

その⑤ 起き上がりの攻防　講師：モリスケ

今回のネタは『起き上がりの攻防』でいきたいと思いますする。ダウンさせられた時の色々な対処法や、相手をダウンさせた時の戦法などを紹介していきましゅ！

転んだ時はどうしましょ？

まずは、相手に倒されてしまった時の対処法からいってみよう。

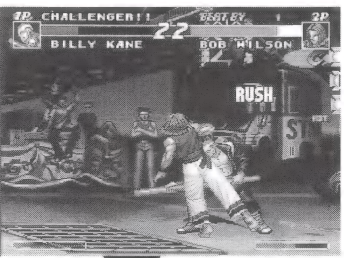
相手が通常技を重ねてきた時だが、基本はしゃがみガードすること。起き上がった瞬間は格闘ゲームのシステム上、相手に投げられないようになっているので、しゃがみガードしていれば中段攻撃以外は完全に防ぐことができる（龍虎外伝での投げは特殊な部類に入る）。

中段攻撃を重ねられたら、しっかり反応して立ちガードする。相手の動きを見ておくのがポイントですぞ。もちろん相手が跳び込んでくるようなら、立ちガードにするのだが、裏回りを狙われると逆にガードしなければならないので注意。

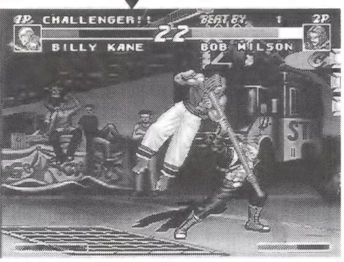
くわしくは、4月号でやった『跳び込み攻撃対処方』を参照してくれい。

相手が技を重ねてきた時に注目したいのが、相手との間合！

こちらの投げが決まる間合いで技を重ねてくるようなら、相手を投げることができるぞ（これまた龍虎外伝は特殊なので×。リアルバウトの中段技やコンビネーションアタックも一部投げられないものアリ…）。ただし、相手が投げ間合いのギリギリ外から技を重ねてきたり、投げるタイミングを誤ってしまうと、重ねられた技を食らってしまうことになる。そこから連続技につなげられてしまう可能性もあるので、結構リスクはデカイ。相手との間合いや、相手キャラに注意して投げを狙うようにしよう。



起き上がりに、近距離で技を重ねても…



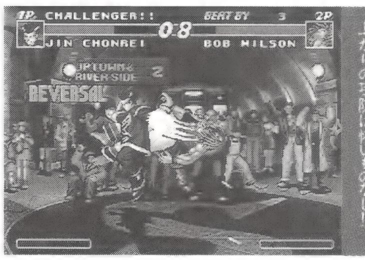
ものの見事に、投げが決まってしまう！

無敵時間をフル活用!!

次に、起き上がった瞬間に無敵必殺技を出して相手を攻撃する返し方を説明しよう。

起き上がる直前までに、コマンドを入力してボタンを押す。タイミングがバッチリなら、ダウン中の無敵状態から無敵必殺技の無敵状態となるので、相手の重ねた技に負けることはなくなる。

リアルバウトでは、完璧に必殺技を出せれば、画面上に『リバーサル』と表示されるので、成功したかどうかは一目で分かる。



リバーサルをマスターすれば、起き上がりの攻防は怖いものなし!!

ただし、便利なこの返し方にも少々問題がある。入力するタイミングが難しい点と、相手が何も技を重ねてこなかった時に反撃を受けてしまうところ。

毎回完璧にリバーサルで出せるようになるにはかなりの練習が必要だと思うし、コマンド入力に自信がない人も狙わない方がいい返し方かも…。

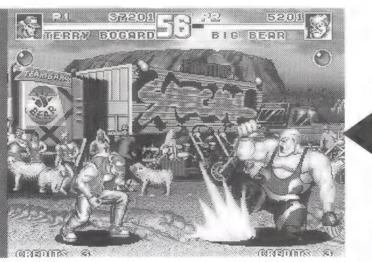
ダウンを奪ったら攻めまくれ！

次はこちらが相手をダウンさせた時の攻めを紹介しよう。

基本的なものでは、足払い系の技を重ねて、キャンセル飛び道具系の必殺技を入力する戦法。そのまま自分のペースに持っていけるので、対戦での効果は大きいゾ。足先を重ねないと投げられてしまうので、間合いには注意しよう。



餓狼スペでは、キャンセル飛び道具がかなり使えた

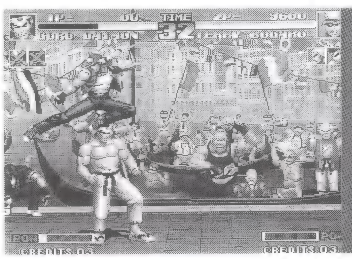


タイミングはドンピシャ！体力もけずれる!!

通常技を重ねずに飛び道具だけを重ねるのもいい。反撃されることはまずないので、相手の体力を削っておきたい時に狙っていこう。

裏回り攻撃も効果的だぞ！

その他にも、裏回りを狙って跳び込むのもいい。ポイントは、正面か裏回りか見極められにくい間合いで跳び込むこと。自分でもどちらか分からなくなるぐらいがいいッス。



本誌デスク（伊丹）の得意技 裏だか表だか分かりません。

しかも、相手の裏側にいくので、リバーサル無敵技を出されにくいのもオイシイ。もちろん、相手が食らったら連続技につないでやろう。ウハウハ確定だ。これ以外では、しゃがみガードで様子を見るのも重要。

無敵必殺技を出してきたらガード後に反撃できるし、相手がしゃがみガードで固まっているようなら少し歩いて投げも有効。起き上がってくる直前までは、前後に動いたり小技を出したりして、無敵必殺技を誘うといいだろう。

注意点としては、相手の投げ間合いの外でしゃがみガードすること。近いと投げられて以上だからね。

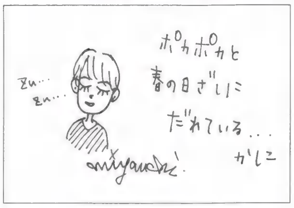
とまあ、今回はこんなもので終了です。うひょ。

分かってもらえたかなぁ。やはり、起き上がりの基本はしゃがみガードってコトですな。

では、また来月、このコーナーでお会いしましょう！バハハーイ！

第9回

TOMO
宮内知美の満月がコワい…



TOMOが描いたイラスト



潮干狩りはジャージでOK！

みなさーん、いかがお過ごしですか？ ゴールデンウィークが終わり、楽しかった人も、楽しくなかった人も、もうすぐの夏休みを大いに期待している頃と思います。

私はですね、ゴールデンウィークには潮干狩りという、お決まり？ のパターンで、楽しませていただいたわけですよ。もう、スゴかったっス。

それはそれは勇ましく（私がね）、そしてきっと他の人が見たら、〝カッコ悪い〟と思うか、〝ほれた〟って思うかどっちかっていうくらいの、ジャージ（しかも赤）上下着用、もちろんビーサン（ビーチサンダル）、座り込んでパンツまでイッちゃってる状態でガンバっちゃいました。

結果はどうやら、半分くらいはあさりちゃんじゃなかったらしい。まっ、楽しかったから問題ないっス。

ついに念願のショートカット！

そうそう、ゴールデンウィーク前には、念願のショートカットにしてきました。こんなに切ったのは、中一以来の出来事だよ。

中学生活は部活でさ、私もショートカットにしてたのよ。あっ、小学生はずっとショートカット。なんかスッキリって感じ。シャンプーなんて、めちゃめちゃ楽ちんだし。

でもさ、まだ事務所の人と話し合ってないのだよ。髪の毛切るのって、結構な問題らしいのよ。まぁね、私はなるようになるとしか思ってないけど、全然問題ないでしょ、なんて考えてます。

私？ いいかげんです。こんなコト？ って思っちゃう。

宮内の手料理はおいしいよ♡

いいかげんといえば、私の料理。めっちゃいいかげん。でもね、ホントおいしいんだってば。みんな友達とか、私が作るっていうとうたがうの。なんでかな？ 食べれば納得いくのに？ だよ。

一人暮らしの時は、まるでご無沙汰だった料理に、近頃よく挑戦してる。料理の本なんて全然見なくても、お店で食べたこんな味とか、友達が作ってくれたこんな味とか、思い出して、あとは適当だったりする。

味付けなんてまさに、味見なんてしないで出しちゃったりする。だって、そこでもしまずかったら、一緒に食べてくれないでしょ。

そんなの絶対ダメ、ヤダ。

私一人で作ってて、まずいから食べない？ 甘い。そんなに都合良くなんて、出来とらん。でもでも、おいしいよ、だいたいは。

宮内センセイのお料理講座？

最近はね、イタリア系にはまってたの。イタリアといえばオリーブオイル？ オリーブからとれた油は、スゴク体にもいいんだって。

イタリア料理とかって、スゴイ油を使ったりするけど、オリーブオイルなんていっぱい入れても全然平気。逆にさっぱり、さらっとするのよ。

初めて使った時には超カンゲキしたよ。別に私、オリーブオイル屋のまわし者じゃないけど、一度は絶対使ってみて。オーッて思う、ハズ。

使い方は、何でもとりあえず入れてみる。それで、サラダ油とかと比べてみればいい。

私ね、ナスとトマトのスパゲッティとかスゴイ好きで、よく作って食べたりするんだけど、それにもたっぷり入れてるよ。うまうまだよ。

トマトピューレとか缶づめ（トマトの）とかと、ナス、トマト、ひき肉（おすすめ）を入れて、ガーッてまぜるだけ。お肉とナスは、ちゃんと焼いてね。

簡単だよ、だってめんどくさがりの私にも作れるんだもん。もちろん、オリーブオイルを使ってね。

なんか書いてたら、食べたくなってきた。気が付かないうちに、お料理講座化してるし、怖い、怖い。

まっ、みんな健康には気をつけましょう、ということです（？）。

今回は、竹の子ごはんを食べながらお届けしました。ごきげんよう。


フライパン片手に台所でポーズ

〈プロフィール〉
生年月日：1975年1月24日
出身地：神奈川県横浜市
血液型：A型
身長：160cm
サイズ：B83・W58・H83
テレビ・写真集などで活躍中。
かつてSFC餓狼伝説2のCFに不知火舞役で出演。

〈近況〉
- 「アースビート」（TV東京、毎週木曜深夜）レギュラー出演
- イメージビデオ「ファイナルビューティー宮内知美」絶賛発売中（竹書房）
- フォトCD「LIVE!」絶賛発売中（日本コダック）
- Vシネマ「カメレオン」絶賛発売中（徳間ジャパン）
※相沢純菜役
- 宮内知美情報ダイヤル
（03-3322-0099）

フール
THE FOOL



カードナンバー：0（またはなし）
象徴する意味：狂気、放浪、愚かしい行為、きまぐれ
別名：愚者、道化師

ワンポイントキャラクターレッスン

フールの"モデル"

ネオジオキャラに関連の深いことがらにスポットを当てるこのコーナー。
今回は『マジカルドロップ２』のキャラクターたちのモデルになっている「タロットカード」について、フールを中心に紹介していこう。

タロットカードとは？

タロットカードとは主に占いに使われる、正式には78枚で1組のカードのことである。この78枚は、大アルカナ（秘密、神秘という意味）と呼ばれる22枚と、小アルカナと呼ばれる56枚で構成される。

さらに小アルカナは、スウォード（剣）、ペンタクルス（コイン）、カップ（聖杯）、ワンド（杖）の4種類に分かれ、それぞれが2から10までの番号のついた9枚と1をあらわすA、それにキング、クィーン、ナイト（騎士）、ペイジ（小姓）の4枚を合わせた14枚のカードで構成される。

象徴とナンバー

気づいた人もいると思うが、トランプのカードはこの小アルカナがもとになっている。14枚のうちナイトが抜け、さらに大アルカナの中からフールのカードがジョーカーとして加わって、現在のトランプの形になったというわけだ。

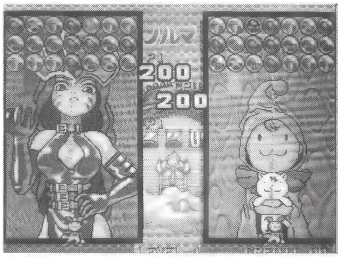
ちなみにスウォードがスペード、ペンタクルスがダイヤ、カップがハート、ワンドがクラブにそれぞれ相当する。

それぞれのマークにも意味があって、スウォードは貴族、ペンタクルスは商人、カップは聖職者、ワンドは農民をそれぞれ象徴している。

では、大アルカナとは何かというと、こちらが一般にいわれるせまい意味での「タロット」である。

22枚のカードはそれぞれに名前と番号がつけられており、その名を象徴した寓意画が描かれている（名前と主な意味は別表を参照）。

カードの順番はだいたい決まっているが、細かい所では異同がある。たとえば、ストレングスとジャスティスの番号はものによって入れ替わっている。また、フールはジャッジメントとワールドの間に入るという説と、ワールドの後に入るという説があり、はっきり決まっていない。



彼もまた、旅に出るのか？

愚者の肖像

道化師のような服を着た男が、荷物と杖を手に持ち、犬を連れて道を歩いている。もっとも、彼は犬に追いかけられているのかも知れない。フールのカードには、そんな人物が描かれていることが多い。

すべてのタロットカードの中でも、とくに謎を秘めたカードがこの「フール」である。

このカードはまるで自らに課せられた意味の1つである「放浪」を体現するかのように、タロットの中での自らの位置が決まっていない。フールのカード番号は0であるが、ものによっては、その0すらついていない場合もある。

それゆえに、このカードの位置をどこに置くべきかをめぐり、過去いく度となくタロット研究者たちのあいだで論争が繰り返されてきた。

もっとも「タロットを解く一定した鍵はない。カードをさまざまに診断する個人と同じ数だけの解釈があるだけ」という意見がある通り、フールの位置について議論するというのは、ある意味ナンセンスである。タロットの「相反する解釈は相反するがままに並置しておくのがよい」のだ。

永遠の漂泊者

研究者たちの思惑をよそに、フールはただ旅を続ける。彼は貴族（スウォード）でも僧侶（カップ）でも、商人（ペンタクルス）でも農民（ワンド）でもない。中世の世界、つまり他のタロットからはみ出した、定職も、決まった家も持たない漂泊者なのである。

かつてタロット占いを日々の糧として生活していた者たちもまた、その多くが漂泊者であったことを考えると、フールというのはある意味では占い師自身のことを指しているともとれる。すなわちフールこそはすべてのタロットを導く者であり、さらにいうなら、タロットそのものを体現しているとさえいえる。

そう考えると、現存する最古のタロットが「フール」1枚だという事実も、あながち偶然ではないのかもしれない。

カードの名前と主な意味

1	マジシャン（奇術師）	独創力 かけひき	12	ハングドマン（吊られた男）	犠牲 試練
2	ハイプリエステス（女教皇）	学問 神秘	13	デス（死）	死 災難
3	エンプレス（女帝）	繁栄 家庭	14	テンパランス（節制）	節制 平静
4	エンペラー（皇帝）	理性 支配	15	デビル（悪魔）	堕落 病気
5	ハイエロファント（法王）	寛大 宗教	16	タワー（塔）	破滅 失敗
6	ラヴァーズ（恋人）	恋愛 情熱	17	スター（星）	希望 順調
7	チャリオット（戦車）	勝利 克服	18	ムーン（月）	危険 裏切り
8	ストレングス（力）	勇気 力	19	サン（太陽）	結婚 幸福
9	ハーミット（隠者）	知恵 慎重	20	ジャッジメント（審判）	再生 めざめ
10	ホイールオブフォーチュン（運命の輪）	運命 幸運	21	ワールド（世界）	成功 完全
11	ジャスティス（正義）	正義 公平	0	フール（愚者）	狂気 放浪

原典

フール
楽天的でのんびり屋。何があっても幸せそうに見える不思議なヤツ。実は前作のフールの弟。
出演作：マジカルドロップ２



「愚者」の名にふさわしく、『マジドロ２』最弱キャラとして不動の地位を誇る（？）フール。

それにもかかわらず彼を使う人があとをたたないのはやはり、あの愛くるしいルックスとリアクションゆえなのか？

ところでいつも連れているあのナゾのペットは、実はどうもイヌらしい。

参考文献：「タロット・ゲーム」（日本遊戯玩具株式会社編）／「タロット占い」（アレクサンドリア木星王・西東社）／「黒魔術の手帖」（澁澤龍彦・河出書房新社）／「薔薇十字の魔法」（種村季弘・河出書房新社）／「オカルト」（コリン＝ウィルソン・河出書房新社）／「ハーメルンの笛吹き男」（阿部謹也・筑摩書房）

ようこそ！パオパオカフェへ

パンチ！パンチ！

ネオジオフリークへの意見や日常のできごとなど、気さくなおたよりを紹介するこの『パンチ！パンチ！』

次号から〝ルーミ〟の『パンチ！パンチ！』もよそおいあらたに、コーナー名を〝ナコルル〟の『大自然のおしおき』に変更します。今度からは『大自然のおしおき』あてにおたよりを送ってね！

これぞ究極！ギース様外伝

5月号の＋－．様、あなたはアマい!! しいていえば②「KOF出場」か⑤「完全復活」がありそうですけど。

次作のギース様の作品は、ズバリ、「ギース（様）外伝～君のハートを狙い撃ち♡～（仮）」です!! しかもネオジオ初のアクションRPG!!

内容はギース様の誕生からリアルバウト後まで（リアルバウトのボスキャラはシャドウということにしておく）で、幼少→龍虎→餓狼をへて、サウスタウンを手中におさめ、統治していくというもの。

会話はすべてイラストつきで、相談コマンド、隠しコマンドあり。さらにクリア後のスペシャルイベントはオリジナルストーリー!!

そしてクラウザー（幼少時とSP時）、タクマ、ビッグ、マリーの祖父、テリー、さらにあのジェフとの対戦モード（もちろん格ゲー方式）あり。

しかも相談役にビリー、リッパー、ホッパー、執事（龍虎2のEDにでてた人）から1人を選択する事が可能。リッパーとホッパーは餓狼時の女装（笑）が見れるゾ！

さらにおマケで「ギース様の小部屋♡（仮）」がある!! ここにはギース様に関するすべてがあり、しかもギース様との相性まで占えるという!!

まさにギース様ファンのギース様ファンによるギース様ファンのためのゲーム。本当に期待してますよ、SNK様。

フフッ…。さぁ、全国のギース様ファンよたちあがろうではないか!! まずは、SNKに署名しようぜ!!

●PN／ひめさま（東京都）

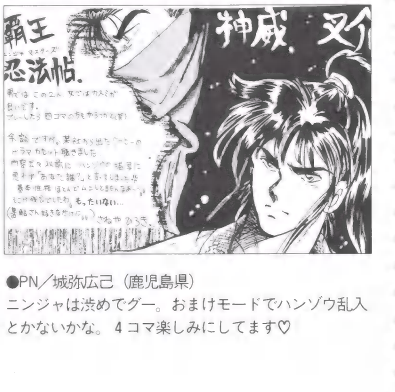
編：いまだ衰えぬ人気を保持するギース様。ファンの底力、ここに見たりって感じですね。しかし、どうもギースと「相性占い」ってミスマッチで笑える。いえる。（新井）

やったー！クリアしたぞー！斬紅郎

クリアしました！ リムルルで！ 修羅で1回、羅刹で



●PN／榊ゆり（新潟県）
1周年ありがとうございます。SNKキャラって一緒に年とってくれるから好きさ。



●PN／城弥広己（鹿児島県）
ニンジャは渋めでグー。おまけモードでハンゾウ乱入とかないかな。4コマ楽しみにしてます♡

パオパオ賞



★PN／Sin（大阪府）
うーん、この人もかなりストイックな感じだよな
アンディとニンジャマスターズに出てほしいよ



●PN／椿蘭丸（北海道）
エンディングがあっけないって？ でもオープニングはかわいさ爆裂なんだし、まぁよいではないか。



●PN／岸原誠（宮城県）
学ランは中学校の近くでよく売ってるぞ。セーラー服も売っている。ま、どっちにしてもアレですな…。



●森興治さん（千葉県）
かわいいねぇ。子供の頃のナコルルって感じ。子供のママハハは…、ん？ 子供なのにハハか…。くっ。

2回！ 買って3回目です。上手な人は「だから何？」というと思うけど…。ヘタな私にとっては奇跡のよーなできごとです（真サムは2ヵ月くらいやりこんでやっとチャムとナコで一回クリア）！ やっぱりルプシテクヌムはよくきくな〜っ。

今は修羅2Pでクリアするべくがんばってます！ やっぱりNEO・GEOの魅力は、一度クリアしても、またやりたくなるところですよね〜♡ だれかに私の喜びを伝えたくて書いちゃいました〜♡ まだクリアしてない人もがんばれ！

●PN／堂本リムルルSNKインバース（東京都）

編：一つのゲームをとことんやりこむのっていいですよね。文面から「クリアしたーっ」という喜びが伝わってきて、僕も久しぶりに『斬紅郎』をひっぱり出してプレイしてしまいました。（新井）

アニメやマンガが原作のゲームをもっと出して

「まる子デラックスクイズ」のように、人気アニメやマンガが原作のゲームを、ネオジオでもっと出して欲しいです。理由は、あまりゲームをやったことのない人も、自分の好きなアニメやマンガのゲームをやったのがきっかけで、ゲームをやるようになる人が多い（らしい）から。私もです。

ファンが増えれば、それだけネオジオももっともっと売れるし、有名になるのだー。もっともっといろんな人にネオジオの面白さを伝えたいし。

あと、マンガ家の方でもネオジオのゲームのファンっていっぱいいるみたいですよ。

今、人気のアニメ「るろうに剣心」の作者もサムスピファンだし…。少女マンガでも、「まる子」と同じ雑誌で連載中の人気マンガ「龍王魔法陣」の作者もKOFや餓狼ファンだし…。

でも、いずれにしても作品のイメージを壊さないように作ってもらいたいですね。

●PN／篠原ひかる（埼玉県）

編：昔は『あしたのジョー伝説』や『エイトマン』なんてモンもあったのう…。もっとも、こいつらは版権の問題でリストからも消されてるし、今時の若いモンは知らんじゃろうが…。って年寄りになってもしょうがないので、ひとつ新たな原作つきゲームを！ 個人的には『楽しいムーミン一家』の格闘ゲーム希望（ムリだって）。（新井）



●PN／今城朝香（愛媛県）
初投稿、初採用だ。なにごとも初めが肝心だ。初めよければ終りもよいに決まってる。期待してるぞ。



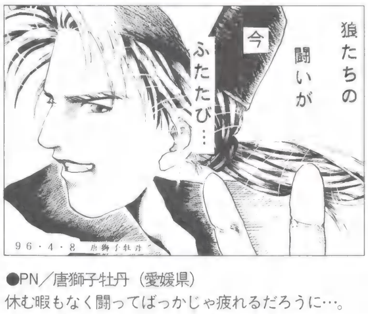
●PN／五月なのか（東京都）
おー、こんなぬいぐるみがクレーンゲームであるじゃん。かわいいよな、あれ。欲しんだよな。



●PN／御夜魔於粥（東京都）
相変わらず大人気爆発中だ。崇秀の人形が出たら売買＆交換コーナーにハガキが殺到しそうだな。



●PN／弥生由梨（神奈川県）
マリーとテリーは名前が似てるせいかお似合い説が急浮上。ま、2人とも恋人に死なれてることだし。



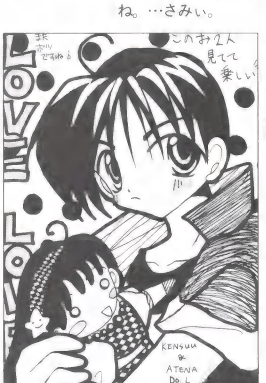
●PN／唐獅子牡丹（愛媛県）
休む暇もなく闘ってばっかじゃ疲れるだろうに…。息抜きに餓狼のシューティングでも出ないかなぁ。



●PN／砂月神時（神奈川県）
うーん、かなり活きのよさそうなバサラだ。もうゾンビなバサラとはサラバよ、なんてね。…さみぃ。



●PN／芹沢京子（広島県）
シンクレアちゃん、あんなに鋭い武器持っててずるいよーん。刺さるとブシュッ、もんだしなぁ。痛い！



●PN／すだれちさと（広島県）
拳崇とアテナの仲はどーなってるんだろーねぇ。アテナも今年は卒業しなきゃな。

クセになる四コマ

外伝だから…か!!

ぬけがけといえばリョウもそーだろうけど、ロバートは一気に主役だもんな。もはや下剋上だな。



●PN／黄色桜（東京都）

趣味

いやー、笑えた。〝変態っち〟がナイス。確かに変態チームだよな、これじゃ。ただでさえ怪しいのにな。



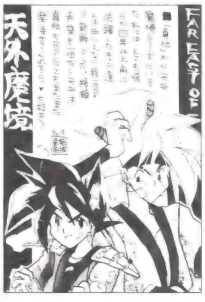
●PN／岸原誠（宮城県）



●PN／マリー使い（茨城県）
うーむ、なんか珍しいカップルですこと。だがみょーにハマってる気がする。



●清水幸さん（北海道）
なんか首輪が太くて、ワンワンって感じだ。でも、ちっともいうこと聞かなそうですな。



●PN／結城勇魚（奈良県）
ネオジオで天外魔境RPG出るといいねぇ。真伝の続編でもいいな。祈りましょう。



●PN／砂哉（山梨県）
ビンボーでも血色がいい、って意味？ ロバートに食べさせてもらってるのか、ソバが体にいいのか？

読者サマからの『Q&A』の回答だ！

6月号の『Q&A』にあった、「ビリーの英語」について、この私、リューアがお答えしましょう！ …って、もう答えは出てましたね。同じく6月号の、107ページのPNさんのイラストを見て下さい。ちなみに、そのままカタカナ表記すると、「アイムゴナバスチューソウバッド!!」です。意味は、「ブッつぶしてやるぜぇ！」となるのかな？ 私なりの直訳ですけど。

あと、「勝ちポーズの条件」ですが、これは、2本目（3本目）の最後に当てた技によっても変わるらしいです。

弱斬り、蹴り技、必殺技の投げと飛び道具でKOした場合は勝ちポーズをとり、中斬り、強斬り、前記以外の必殺技だととりません。また、必殺技投げの中には、打撃判定（？）とみなされているのがあり、それらの場合は勝ちポーズはとりません（幻十郎の雫刃や、ガルフォードのローリングクラッシュなど）。以上っス。

●PN／龍のアゴくだき（東京都）

編：「ビリーの英語」については他にも同様の指摘のおハガキをいくつかいただきました。こうやってネオジオフリークは読者のみなさんに支えてもらってるんですね（涙）。どうもご迷惑をおかけしました。これからも頑張りますので、ネオジオフリークを見捨てないでくださいね。（新井）

たのむー!! KOFのアニメやってくれー!!

6月号草薙庵さんの意見に賛成!! ぜってーアニメやってくれくれー！ 第一希望はもちKOF'95!!

声優さんは京サマ＝野中サンは絶対!! もしKOFが人数が多いせいで声優さんが集められないなら、ざんくろでもリアルバウトでも可♡

と・に・か・く！ SNKアニメ化希望!!

●PN／草神庵京（神奈川県）

編：SNKアニメ化！ やっぱり「新日本企画」時代からはじまって…。おお、島耕作もビックリの本格的企業アニメ！ ってボケはさておき、人気シリーズ中、KOFは唯一アニメ化されてないんですよね。『KOF'96』の発売に合わせて放映したりしてくれると嬉しいかも。（新井）

読者の移植希望ソフト

タイトル（ジャンル）	メーカー	ポイント	可能性
①天外魔境シリーズ（RPG）	ハドソン	341P	○
②サイコソルジャー（アクション）	SNK	290P	▲
③バーチャファイターシリーズ（格闘アクション）	セガ	262P	△
④怒シリーズ（アクション）	SNK	165P	▲
⑤アテナ（アクション）	SNK	156P	▲
⑥闘神伝（格闘アクション）	タカラ	151P	△
⑦ぷよぷよシリーズ（パズル）	コンパイル	140P	○
⑧クイズ迷探偵ネオ&ジオ＊（クイズ）	SNK	137P	○
⑨シャイニングフォースシリーズ（RPG）	セガ	126P	×
⑩へべれけシリーズ（エトセトラ）	サンソフト	121P	◎
⑪ガーディアンヒーローズ（RPG）	セガ	117P	○
⑫大戦略シリーズ（シミュレーション）	セガ	101P	○
⑬パズルボブル2（パズル）	タイトー	84P	△
⑭アイドル麻雀ファイナルロマンスR（麻雀）	ビデオシステム	80P	○
⑮恋こいしましょ（花札）	ビスコ	64P	○

※可能性の印は、◎＝一部移植決定、○＝可能性あり、▲＝苦しい、△＝ほぼ無理、×＝絶望的。判定は編集部の現在の独断的推測に準拠する。＊印はCDのみの移植希望。

Q&A

俺の持ってるネオジオCDは、雑誌などに載っているネオジオCDと形が違ってた。これってどういうことでしょうか？

●幸山裕之さん（東京都）

丁寧に絵に描いて質問してくれた裕之さん。よい心がけじゃ。むむ、この絵から察するに、キミのネオジオCDは、ネオジオCD発売当初のみ限定発売されていた幻の一品であることが判明！

よく雑誌に載ってたり、そのへんの店で売ってるネオジオCDは〝トップローディング〟と呼ばれるのに対し、限定版は〝フロントローディング〟と呼ばれるのだ。

結構珍しいものなので大事にするがよいぞ。（蒲地）

ネオジオCD限定版、ネオジオCD、ネオジオCDZでは、ロード時間以外はまったく同じなのですか？

●小林雅憲さん（長野県）

またもやハードの質問だ。たしかにネオジオCDシリーズは、ロード時間以外たいした違いはない。しかし、しかしだよ、なんとネオジオCDZではスタートボタンを押さなくても電源を入れるだけでロードしてくれちゃうのだ。なかなか便利。（蒲地）

『リアルバウト餓狼伝説』で、試合前にブルーマリーがうしろから走ってくる犬に向かって上着を投げますよね。あの犬はなんていう名前なんですか？

また、あの時マリーはなんていってるんですか？

●PN／さるさる（鹿児島県）

あの犬の名前はアントニオ。ご主人様の上着が汚れないようくわえて持っていてあげるという忠犬だが、よけい汚れちゃいそうでちょっと心配。

まぁ、それはそうとして、マリーは試合前〝アントン！〟といってます。おそらくアントニオのことを略して〝アントン〟と呼んでいるのでしょう。外人っぽいや。（蒲地）

今月の隣人愛

名も知れぬ隣人に愛を分け与える『今月の隣人愛』。このコーナーには、ダジャレ、替え歌など、読んだら思わず友達にもしゃべりたくなるネタがいっぱい。ただし、それがもとで友達をやめられても、編集部では一切責任は取りません。なんちて。

今月も、ラブ&ピース（ラップ&オイーッスでも可）でゴー！

SO GOOD? SO BAD!

いい感じな究極の選択いってみよう、イエー！

問1．彼氏にするならどっち？
A体重180、おなかが出てる草薙京
B身長180、サングラス取ると美形のチョイ・ボンゲ

問2．食べるなら、どっち？
Aタクマ特製死ぬまで食え毎日ソバづくし
Bユリちゃん特製超甘いあんこのせカレーライス

問3．超必殺技で死ぬなら、どっち？
Aハーレムでラッキー、ガルフォード「D．M．S．H」
B姉ちゃんの裸が見れる首斬り破沙羅「影舞い・酬」

問4．結婚するなら、どっち？
Aさわやかな笑顔、健気で優しい八神庵
B人の心をふみにじる意地悪麻宮アテナ

問5．教えてもらうなら、どっち？
A合格する、キムの鳳凰脚つき愛のスパルタ教育
B失敗する、ジョー東パンツ1枚ナンパ術

やな感じになっているけど、アメリカンジョークだと思ってください、ねっ！

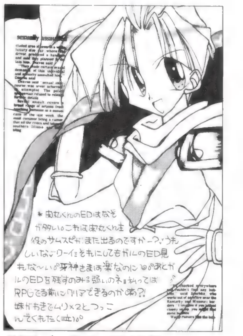
●PN／本屋の店員（千葉県）

編：「ねっ！」っていわれてもなぁ。でもサングラス取ったチョイ・ボンゲの顔ってどうなんスかね、実際。ほんとにカッコよかったらどーする？ってどうもしないか、スマン。（新井）

カーマンの替え歌ついに完成！

ついに替え歌で「カーマン・コールのうた」を作ることに成功しました。「パのつく某藤子アニメのテーマソング」の節で「パ」を「カ」に替えて歌えばオッケーです。ただ、あまりにもそのまんまであるため著作権法にひっかかるおそれがあるので具体的な歌詞は書きません。

明日の朝になった時なんで



●PN／日高梢（埼玉県）
犬をもう１匹飼うがよい、ガルフォードよ。なんなら2、3匹飼ってもよい。強そーだ。



●PN／天沼まろん（大阪府）
へへ、だんな。薫ちゃんの下半身の資料はネオジオフリークVOL．8にバッチリのってまっせ。



●PN／炎舞（千葉県）
そうかそうか。こころゆくまで歌うがよいぞ。わくわく7も前評判絶好調。早く出るといいね。



●PN／プロジェクト34（広島県）
初期のアテナも今頃大人気、レア商品なってしまったなぁ。リメイクして現在版アテナ出ないかね。



●PN／青名（北海道）
お目目ぱっちりのテリー。青空が目に染みないのかねぇ？ 勝利ポーズですか？



●PN／すなふきん（佐賀県）
やんちゃな感じの幻十郎だ。確かに破沙羅の肉はたいして斬りがいなさそうですな。



●PN／るいかわ美加（神奈川県）
るいかわさん、リアルタッチの絵を練習中だそーで。いいじゃん、このままで。ろりろりかわいいよ。



●PN／ゆいざき廉（大阪府）
重みのあるお言葉だなぁ。自然は大事にしような。ナコルルってなんだか素晴らしい人だ。

クセになる4コマ

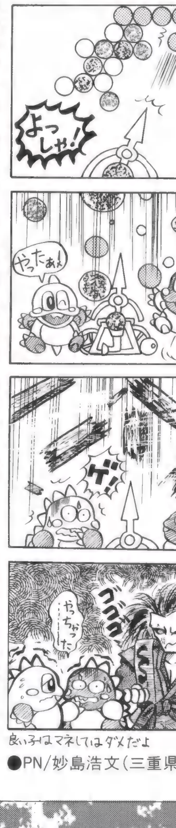
五郎ちゃんの心境



確かに、えらい好みの変わりようですな。やはり、タクマに仕込まれたんでしょうかねえ。

●PN／幸風（埼玉県）

頭上注意



パズボブと斬紅郎という珍しい組み合わせにびっくりだ。ワニ2匹でなら斬紅郎に勝てそうだけどね。

●PN／妙島浩文（三重県）

こんなことハガキに書いたんだろうって苦悩するだろうな。きっと。

●PN／来てよカーマン（宮城県）

編：やばいよコレ、ハマりすぎ。おもしろいいえる。とくに最後の段落（明日の朝～）が哀愁を誘ってよけい笑える（スマン）。ちなみに「来てよカーマン」さんは浪人生だそうで。がんばって生きれ。（新井）

部長アキヤマのアナグラムはどうだ

ネオジオソフトのタイトルの文字を並びかえて面白い文章を作ってみました。ダジャレよりはいいかも。

・ある老婆と腕が隣接
（リアルバウト餓狼伝説）
・龍のケツうんこ
（龍虎の拳2）
・そっ！　すぐにウィンク
（ソニックウィングス）

…以上で～す。

キャラクターを並びかえても面白いのができそうですね。ちなみに私は大バカで～す。

●PN／稲葉さんの奴隷1号・部長アキヤマ（東京都）

編：あいかわらず部長アキヤマさん、カッとばしてますね。しかも下品なのまであいかわらずだし。さすがに『サムライスピリッツ斬紅郎無双剣』の並びかえは載せられないっすよ、ネオジオフリークはよい子の雑誌ですから（ヒントはザク）。しかしPNに「稲葉さんの奴隷1号」なんてついてるけど、本当の奴隷とは今月も稲葉さんのかわりにコメントを書いてる僕のような存在をいうのだ！　はっはっ…はっ!?　ウソです。稲葉さんはやさしいです。いや本当、たぶん、きっと。うわぁ、ゴメンなさいぃー！　（新井）

マジドロ&KOFのタロット欲しい～!!

NEO・GEOでマジカルドロップ2発売!!　これを記念してタロットカードを作ってくれませんか？　データイーストさん（個人的超希望）。

もしダメならSNKさん、KOFキャラのタロットカードを作ってみませんか？　当てはまるキャラもけっこういるし…。どうですか？

例

魔術師…アテナ or 拳崇
女教皇…アテナ
恋人…アンディ&舞 or 京サマ&ユキちゃん
戦車…ラルフ or クラーク
正義…キムパパ
力…ゴローちゃん or チャン
死神…いおりん or ルガール
星…アテナ or テリー
月…いおりん
太陽…京サマ&いおりん or 京サマ&京パパ
世界…全員

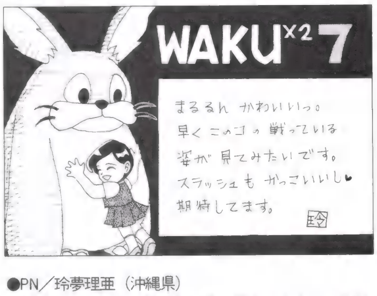
もし作ってくれるならお願いします！　データイースト&SNKさん!!

●PN／草薙若葉（神奈川県）

編：うっ、それ僕もほしいっす（特にマジドロ2のやつ）。ところで、KOF版のフールはチョイ・ボンゲなんかどうですかね？　いや、別に深いイミはないんですが。個人的にはチャリオット（戦車）は紅丸がいいなぁ。やっぱシルバーチャリオッツ！　でしょ。意味不明、あひ。（新井）



●PN／臣（神奈川県）
格ゲーのサムスピ続編はどうなんでしょうな。とりあえず右京とナコルルはRPGに登場だよーん。



●PN／玲夢理亜（沖縄県）
まるるんって何かに似てない？　麦ちゃんみたいな幼子といると特に。となりのまるるん、っつーか。

裏技コーナー

ルガール変身の秘密（K・O・F'95）

ルガールと大門五郎でチームを組み（ルガールのいるチーム対大門のいるチームでも可能）、ルガールを2人目以降にして後ろに待機させる。そして大門が地雷震を出すと（待機中のルガールが見えるところで）、ルガールが跳ねる時はだかになる（ふだん、待機中は服をきている）。

●NEOGEO2号（長野県）
ほか多数

編：これは結構気づかなかった人もいるんじゃないかな？それとも、ひょっとして俺だけか？　まぁ、ネタの新鮮さは置いといて、大門の地雷震で吹っ飛んだルガールが、突然ハダカになる様子は、なかなかの爆笑モノ。どうやら、ダメージを受けたグラフィックを、待機中のグラフィックと同じにしたのが原因のようだ。みんなも一度見てみよう！　いえる。（伊丹）

武器隠匿罪天草（サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣）

天草君、君を武器隠匿罪でタイホする。なんちゃって冗談。実をいうと、天草で武器飛ばし技を食らっても武器が飛ばないウラテクがあった。

やり方は、羅刹の天草を選んで、相手の武器飛ばし技を食らう瞬間に〝降魔招来破〟を出す。すると宝珠が戻ってきた時には、ちゃんと手に持っている。大魔術恐るべし！

●呪術師団総帥（千葉県）

編：う～ん、ワリと正統派。しかし、その『ウラテク』というのは一体全体なんじゃ？　ウラ技とウル○クをミックスさせたのか？　しかも、天草が降魔招来破を出す時は、宝珠を手から離しているんだから、別に隠匿ではないような気がするのは俺だけか？

でも、このウラ技自体はおもちろい！　たとえば牙幻の五光斬だと、食らって上空にふっとぶ天草を、宝珠がフワフワと追いかけていくという（笑）。なんと、あの武器は『ホーミング宝珠』だったのだ!?　なんちて。みんなもやってみよう。（伊丹）

いきなりエンディング（サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣）

『サムライスピリッツ斬紅郎無双剣』で、誰でもすぐにエンディングを見ることができる方法を発見しました。その方法とは、

①まず、タイトル画面でオプションモードを選ぶ。
②そして、オプションのステージセレクトにカーソルを合わせ、14ステージを選択してからEXITでタイトル画面に戻る。
③ゲームをスタートし、エンディングを見たいキャラにカーソルを合わせ、ゲームをはじめる。すると、いきなり斬紅郎を倒したところからはじまり、エンディングが見られるのである。

これは、CD版で試しただけなので、カセット版では、できるかどうか分かりません…。あしからず…。

●嵐を呼ぶ男（愛知県）

編：いやぁ～、お恥ずかしいことに、全っ然知らなかったんだよね。この裏技。だってさぁ、ステージセレクトするだけでエンディングが見られるなんて、思わないよねぇ…。

でも、この裏技を知っていれば、まだ見ていないキャラのエンディングが簡単に見れて、かな～りお得なカンジ。しかも、スタッフロールもちゃんとあるぞ。

ちなみに、CD版のみ確認ということだけど、カセット版ではできないよ。ひょっとしたら違う方法で見れるかもしれんけど。あひ。（伊丹）

てなわけで、相変わらず裏技を募集中の当コーナー。パオパオの異端児と呼ばれるこのコーナーを、一部の裏技フリークによって盛り上げようではないか！

送り先は、クラブ・ハウ…じゃなかった、パオパオカフェの裏技コーナーまで。ククク…。あ～と少しィ！！　以上、ワイラー風の担当でした。

今月のオーバースウェー攻撃

ネオジオの在り方をひたすらまじめに議論するこの『今月のオーバースウェー攻撃』。
今月も一筆入魂（?）の意見が、多数送られてきました。

リングアウトシステムには大賛成!!

5月号の草薙若葉さん、私はリングアウトシステムに賛成です。
私も初心者ではありますが（レベル2までは1コイン、ノーミスではない。弱ぇー!）リングアウトのおかげで勝ったこともありますし、なによりゲームがおもしろいのでいいと思います。
初心者だって、へたをすれば上級者に勝てることもありますし（そういう私は、CPU戦でよくタイムアウト勝ちをする）。
SNKさんのゲームは、元来「場外」という形式を取り扱ってなかったのが（違うかも）新たなシステムを導入したと思えばいいのではないですか?
最近の格ゲーは、格闘技の大会という設定（SNKのゲームも同じだが）の中で「場外負け」という決められたルールを使用して闘っています。それは3Dという（ポリゴンか?）視点で新しく生み出されたものだと思います。
それに対し、リアルバウトなどには、奥行き（ラインとは別の意味での）がなく、ストリートマッチの意識が強いために、今までは『リングアウト』形式が採用されなかっただけではないでしょうか?
それにあえて挑んだ、リアルバウトの開発スタッフはすごいと思います。
同じ形式にすれば、マンネリだといわれ、新しいものに挑戦すれば不満がでる。それは個人の好みの問題もあるので、口に出すことではないと思います。せっかくスタッフが心血そそいで作ったゲームなのですから、悪いところはもちろん、いいところもたくさん探して、ゲームをした時「楽しかった!」と思えるようになれば、それはそれでいいことだと思いませんか?
●PN／ひめさま（東京都）

編：スリルあふれるリングアウトシステムには、賛否両論たくさんの意見をいただきました。
人気シリーズながら、新作には必ず新システムを導入してくる餓狼伝説シリーズ。
意外に否定的意見が多かったんですが、私は個人的に好きなシステムです。
ゲームをやっている人全員が100%満足できるゲームを作るのは、とても難しいということですかね。
2D格闘ゲーム初の、リン



●PN／柊あえり（北海道）
マジドロも1、2と出て、年内にはまたなにかが起こるかも？ むふふ♡



●PN／しまるよしゆき（大阪府）
中坊の頃からハチマキ＆半袖学ラン…、やりそうだな、この人は。後ろのハチマキは大門？



●PN／ありた琥珀（千葉県）
さわやかな勇人くん。そーしてるとただの子なんだけどねぇ。でも後ろの京介はちと怖い。



●PN／OZI（新潟県）
新体操と格闘とか、マジックと格闘とか、斬新でいい感じだよな。キャラが面白いよ。

愛のてほどき

草薙に囲まれシアワセ3人旅

4月号に載っていた草薙温泉に、友達2人といってきたんですよ〜。源泉は14〜15℃の冷泉で、皮膚病に効くようです。私も3日間入り倒したら、手荒れやスリ傷がつるんと治りました。さらに、お散歩していると『スナックくさなぎ』と『草薙神社』を発見！〝くさなぎ〟という字に囲まれて幸せ♡ になれました。
そんな私たちの次の目標は、静岡の草薙神社にいくことです。
●PN／八稚女ぐりこ（大阪府）

編：感動巨編を送ってくれた八稚女さんにひとまず感謝。確認が取れず掲載できませんでしたが、写真も有り難う♡ キャラへの思い入れも、ここまでくれば本物だね。（新谷）

エレキギターの世界でもテリーはやっぱりカッコいい!

通学中、バスの中から『アテナ急送』なる運送会社のトラックを発見した。また、フエンダー社のエレキギターの〝テレキャスター〟は、『テリー』という愛称を持つ。
●PN／井野蘭（北海道）

編：ロックが似合うテリーと橋本さんにぴったりですね。ひょっとして井野蘭さんはギタリストなのでしょうか？ ちなみに私のベースもフェンダー社のものです。（新谷）

中東から貴方へ…戦場の香り

〝りんご〟といえば右京さんですが、この前近所のスーパーで〝いかりりんご〟なるものを見つけました。
怒チーム、傭兵だけではあき足らず、りんご農家にまで手を出した!? 1個100円、美味でした。
PN／八月はつか（愛知県）

編：機械魚さんの教官が大好きという八月さん、あなたの〝りんごを食する教官〟も、なかなかですヨ。（新谷）

メーカーへの要望&質問

秦兄弟の身長の設定は169cmになっていますが、ゲームで見ると身長164cmの不知火舞より絶対に低いと思うのです。イラストで見ても低いと思うんですけど…。これは一体どういうことなのでしょうか？
●PN／安芸勝美（奈良県）

え〜っと、そういわれてみれば…。でも、き…気のせいですよ？（SNK広報）

初代アテナのボーカル『サイコソルジャー』の音楽入りのCD『ゲームサウンドSNK』が発売中と他誌に書いてありましたが見つかりません。本当に売っているのですか？ 教えてください。
あと、『アテナ』『怒』のCDは今でも手に入る確率はありますか？
●PN／草薙若葉（神奈川県）

「発売中」といえば「発売中」ですが、かなり昔の物なので、在庫はほとんどなく、かなり手に入りにくいと思います。一応廃盤ではない、といったところでしょうか。
『アテナ』『怒』に関しては残念ながらすでに廃盤となってしまっています。（サイトロンアンドアートAV部）

『サムライスピリッツ斬紅郎無双剣』のリムルル&閑丸の年齢は一体いくつなのでしょうか？ 2人の大ファンである私としては気になって夜も眠れません。
●PN／G・G（青森県）

特に年齢の設定はないんですよ。みなさんのご想像にお任せします。（SNK広報）

グアウトシステム（FCのアー◯ンチャンピ◯ンは？）だったので多少の違和感があるのかもしれませんが、これから流行るかも。

話は変わりますが、ひめさまさん（なんか変だな）は東京に引っ越してきたそうで、東京の暮らしはいかがですか？　勉強も頑張ってくださいね。

ハガキの表に書いてあった編集部見学の件ですが、残念ながらできないのですよ。なんせネオジオフリーク編集部は、秘密結社なもんで…。（山崎）

格闘ゲームのキャラに疑問あり!?

今回、私は今まで格闘ゲームの設定の中で疑問に思っていたことを書きます。

それは、格闘ゲームに登場する流派（格闘スタイル）のことです。

やはり格闘技が大好きな私としては、空手家など打撃系の格闘家が、投げ技を使いこなすのには、少し違和感があります。

仮に練習して使えるようになったとしても、投げのスペシャリストである、柔道家やプロレスラーと同じ威力であるところが、どうしても納得できません（必殺投げ技を除く）。投げのスペシャリストである以上は、必殺投げはもちろん、通常の投げ技などにも、キャラごとに威力、間合いなどで差別化をはかるべきです（もちろん、投げ技系キャラの打撃技も）。

あくまでもゲームなので、「リアルにすればいい」というわけではありませんが、この辺りを改良していくと、キャラによって闘い方が大幅に変わり、キャラの個性も際立ってくるのではないでしょうか？

特に最近のネオジオ格闘ゲームのキャラは、キャラ自体に個性があるわりには、闘い方が似てるキャラが多いと思います（龍虎の拳外伝はキャラは8人登場するが、全員浮かせてからの連続技キャラのような気がして、キャラを選択する意味がないような…）。

ゲームのバランスを考えると難しいかもしれませんが、私はこんな格闘ゲームをプレイしてみたいのである（ADKさんあたりはやってくれそうな気がする）。

●PN／フルは他人座振ろう（埼玉県）

編：やった－！　格闘技ファンから投稿がきたぞ。ゲームファンには格闘ファンが多いと思っていたのに、投稿がなくて泣きそうだったんよ…。

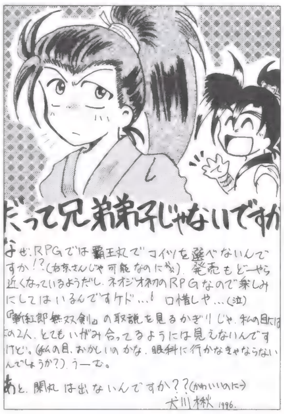
確かに、どのキャラを選んでも闘い方が同じじゃ飽きるのも早そうだもんね。

プロレスが最強だと信じて疑わない私は、投げ技や関節技が強力になればウキウキですけど（ネオジオ格闘に関節技はないか…）。雪崩式の技も追加されたりして（されねーよ！）。

でもやっぱりバランスを調整するのは大変そうだね。（山崎）



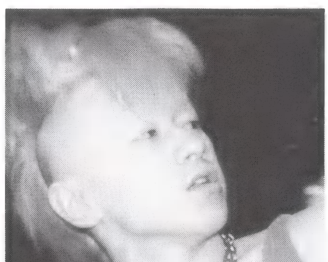
●PN／津軽柴（青森県）
うう、渋いっす。渋すぎるっす。このタッチのルーミもみてみたいなー。でもちょっと怖いかも。



●PN／犬川楸一
なんか、ホントのホントは仲よさそうだよな、この2人。おいらの目もおかしいんでしょーかねぇ？

NEO☆GEO Not DEAD
ネオ・ジオ ノット デッド

NIRA－KODOMO
みっきぃ（ボーカル）



●大のネオジオフリークでもあるみっきぃ（Vo.）は最近、時給1250円の掃除屋でバイトの面接を受けたが競争率が激しかったため、「時給なんて500円でイイから、とにかくオイラを雇ってくれ！」と申し出てめでたく採用。しかし激務につぐ激務の中、ふと我にかえり脱走！　「NIRA－KODOMO救済パッチVol.3」のバカ売れを祈る彼であった…。

今月のお題
ニンジャ・コンバット

教室に響く謎めいた一声 そんな感じのゲームとは

小学生の頃の学校給食なんだけど、月1～2回はプリンが出たモンだ。たいてい欠席した生徒のプリンはジャンケンにて落札される。

「まだプリンが残ってるけど…。もう一つ食べたい人ーっ!!」

他人のプリンを高らかと掲げた一聖職者が横領罪まるだしのアジテーションで児童をアオる。「僕も食べたーい！」「私もー！」まだフンベツのつかない幼き民衆が一丸となって人の道をふみはずす。

そんな雑然とした教室の片隅から、「僕も食べたくなーい！」と、食べたいんだか？食べたくないんだか？　実に謎めいた一声で一石を投じるものが必ず現れる。

実はネオジオ界にも、そんな謎めいた一声で一石を投じるものが現れたのだ！

忍者？ コンバット？ はたして彼の正体は？

その声の主は「ニンジャ・コンバット」。忍者なのか？コンバットなのか？　彼の正体を知る者はいない。ただ一ついえることは、横スクロールのアクションゲームってことだけだ！

まぁ「ニンジャ・コンバット」っていうくらいだから、当然武器も「手リュウ弾みたいな手裏剣」だったりする!!

そんでもって、悪の城へと乗り込んでいくんだけど。道中「犬・猿・キジ」ならぬ3人の剣豪をお供にシタガエてしまうのだ!!

スモウ・レスラーは実はスシ職人なのか？

この3人の剣豪、意外と頼れる。なかでも「相撲技」を得意とする「ゲンブ」。この男の多芸さには一目置くべきであろう!!

「スモウ・レスラー」と思いきや、マイク・タイソン顔負けの「鮮やかなアッパーカット」

さらに！　忍術を使うトキは浪曲師のノドを披露。

さらに！　さらに！　コントローラーから手を放して、しばらく待て!!　なんと彼は、オモムロにスシを握りはじめるのだった。

うーん…かなりイカシてる。なかなかの江戸前！　…おっと男前でした。

みつきぃのゲーム通信簿

日本古来の忍びの者度	★★
二足のワラジ度	★★★★★
スシ度	回転ズシとはひと味違うゾ！

ネオジオ解体新書

ネオジオの魅力の核心に迫るこの「ネオジオ解体新書」。ネオジオのここがスゴイ!!というお便りを、ベンベンベベベンベーンと大募集中でありんす。

ネオジオの魅力は技の迫力にあり!

格ゲーの最大の魅力! それは「技の迫力」がもっとも大切だと思う!! 普通の技も超必殺技もとにかく迫力! それに美しさ、奇抜さ、ダメージの大きさなどが加わって、初めて「技」となる。せっかく技を出しても、格好よくなかったりしたら「なぁーんだ。つまんねー!」とか思ってしまうのだぁ!! すべての格ゲーの基本は「技」にあり。

だから、技を考える人も大変だ。そういう苦労を考えながらゲームをすると、ゲームに対する考え方が変わってくるかも…。

●PN/ナノメートル（岐阜県）

編：ゲームで実際に使用する技は、バランスなどが大事なので大変そうだけど、技を考える仕事って、意外と楽しそうじゃありません?

発売前のゲームの必殺技を想像してみたり、このキャラはこんな技を使いそうだ! なんて予想するのも楽しいかも。

ちなみに私は、格闘技（特にプロレス）が大好きなので、よく頭の中で技を組み立てて、一人格闘シミュレーションゲームをするのが得意なのである（危ねー）。（山崎）

龍虎シリーズの魅力はストレス解消にあり?!

私がネオジオの格闘ゲームの中で一番好きなのは、龍虎の拳シリーズ。その魅力について考えてみましたが、ゲームの根源にあるストレス解消、つまりキャラに日頃のうっぷんを込めて、対戦相手をボコボコにして倒すことにあると思います。

龍虎の拳に登場するキャラは他の格闘ゲームにくらべ、現実味を持ったキャラが多いので、怒りを込めるにはもってこいです。

これは餓狼やワーヒー、ましてやK・O・Fやわくわく7では（いい意味で）絶対できないことだと思います（でもこれらのゲームもいい味出してると思いますが）。

また、もうひとつ龍虎シリーズの特徴として、ボスが非常にうらやましい点もあげられる（笑）。Mr.BIGはキングが配下にいて、しかもユリが誘拐できたりと、まさにいたせりつくせり（笑）。ワイラーはワイラーでシンクレア（♡）が側近で、フレアと一緒に暮らせる（エンディングを見よう）という、両手に花状態（くぅー、うらやましい）。ハッキリいってアンディやケンスウの比にならない。ジェラシーさえ感じる。

欠点はいわゆる『美少年キャラ』がいないというあたりでしょうか（笑）。

みなさんも私と一緒にどっぷり龍虎の拳シリーズにはまりませんか。

●PN/Y.S.NAVY（埼玉県）

編：ユリちゃんやキング、シンクレアにフレアが身近にいるのはうらやましいですが、空手着姿で金髪のお兄さんや、大阪弁がペラペラのイタリア人にボコボコにされると思うと、ちょっと遠慮したいような気もするなぁ。

よし、とりあえず龍虎の拳外伝でストレス解消だ! 使用キャラはロバート!!

そこに、デスクさんこと伊丹マン登場、そして乱入（クック、返り討ちにしてやるぜ）。

一時間後には、ゲンナリ山崎&スッキリ伊丹の姿が…。

ストレス解消には龍虎の拳だね。トホホ…。（山崎）



●PN/PN（東京都）
なぜか餓狼3の崇雷。まぁ、あっちでは主役だったからね。KOF続編には期待できるのでしょーか?



●PN/松本さくら丸（岩手県）
かなりやり込みマジカリストですな。マジドロのために東京いったり仙台いったり、ただ者じゃない。



●PN/古都蕗楓（秋田県）
ガルフォードが先生だったら凄いことになりそうだな。いうこと聞かない生徒にはパピィでお仕置よ。

キャラ♡レター

崇雷くんのとりこに

ああ、私はあなたのとりこになってしまいました。

みんなは、あなた（たち）のことを、怖いとかあやしいとかいうけれど、私は好きです。大好きです。愛してます。崇雷くん。

餓狼3で見た時から、私の人生は変わってしまったと思います。

でも、それでもいいんです。たとえ崇雷くんが年下であっても…。

ああ、崇雷くん、こんなお姉さんでよければ、めちゃくちゃにしてやってくださいな。

それから、崇秀くんを大事にしてあげてね。

●PN/小倉庵（大阪府）

編：またまた、秦兄弟ネタですね～。前回は弟の方がメインだったけどね。山口勝平さんの声。これがまた、いいんだわぁ♡（稲葉）

もう止まらない、紅丸様…

夢の中で貴方と逢いました。夢の中でも素敵でした。怖いくらいに。

真紅のバラの花束を持ってらして…、とてもよくお似合いでした。

貴方のために…、貴方と逢うためだけにKOFをはじめて…NEO・GEOCDZも買って…。

貴方の動作のひとつひとつが、私の心に拍車をかけます。

もう止められません。止まりません。

告白します。

『お慕いしております…、紅丸様』。

「同志求ム!!」。紅丸様を愛している方、その気になった方、当り前だといわんばかりの方、いませんか…?

●PN/二階堂紅丸敬愛家一号（茨城県）

編：紅丸には真っ赤なバラの花束がよく似合う…。いえる。本当にあんな男がいたらなぁ…、と私も思います。そしたら、座布団一枚ってとこでしょうか? きゃっ♡（稲葉）

最愛の女性（ひと）、リムルル

突然なんだけど、俺、言うよ。俺、君が好きなんだ。

思わず抱きしめたくなる小っちゃさ、しぐさや声もかわいくって、健気で、元気で、暖かい心を持ってる、どっから見ても最高の女の子だ。

わざわざCDを買ってても、君でしかやってないんだ。他のなんか使う気しないよ。

高校では剣道やるんだ。極めたら、一緒に自然を護ろうね。

それまでは、我道を見つけるの、がんばってね。

我が最愛の女性、リムルルへ。

（リムの手料理食べてみたーい）。

●PN/剛（埼玉県）

編：リムルルの手料理かぁ…。私も誰のでもいいから、手料理って食べてみたいわねん。誰か作って。自分で作らなくってもいい料理…!! う～ん、最高♡（稲葉）

紙面刷新のお知らせ!!

NFは、次号(7月9日発売)から、内容&ボリュームともパワーアップ！ もちろんポスターつきで、価格は580円のまま！ 今後ともよろしくね!!

投稿規定

次号より各コーナーに粗品進呈制度導入!!

【読者通信欄〜パオパオカフェへようこそ！】(各コーナーの賞品進呈者は、PNの●印が★印になっています)
・大自然のおしおき：日々のできごとや、NFへの意見等、気軽なおたよりを募集。採用者1名に賞品進呈。
・今月の隣人愛：ネオジオのダジャレ系のネタを募集します。採用者1名に賞品進呈。
・今月のコンビネーションアタック：マジな意見をどうぞ。採用者1名に賞品進呈。
・ネオジオの肖像：ネオジオの魅力を大解析。採用者1名に賞品進呈。
・空耳コーナー：キャラボイスの空耳を募集。採用者に賞品進呈。
・裏技コーナー：読者の裏技や得意技を大募集!! 優秀なものには賞品を進呈！
・愛のてほどき：技系以外のおかしな〝ネタ&写真〟を募集。秀作には賞品を進呈!!
・メーカーへの要望&質問：意見も受けつけてるよん。
・Q&A：ネオジオに関する質問を募集。
・キャラレター：好きなキャラへの思いをぶつけてネ。素晴らしいレターに賞品を進呈。
・モノクロイラスト：サイズはハガキ大。比率が同じなら拡大も可。優秀作に賞品進呈。
・クセになる4コマ：縦150mm×横45mmの比率で拡大も可。タイトルも忘れずに。優秀作に賞品進呈。
・同人誌：掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡用電話番号（掲載しません）を記入して送ってください。掲載期限もあれば記入してネ。
・移植希望ソフト：ネオジオへの移植希望ソフトを募集。
・文通&募集コーナー：文通やサークルメンバーなどの募集告知を掲載。いたずらは絶対にやめてください。
・売買&交換コーナー：売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし売買に編集部はノータッチです。
・キャラクターランキング：好きなネオジオキャラを男女3名ずつ選び、順位とコメントをつけて送ってネ。コメント採用者1名に賞品進呈。
・オープンテラス（欄外コーナー）：180字以内のネタを募集。噂、ダジャレなんでもアリ。賞品進呈制度もアリ。

【天晴】
・コスプレ写真を募集。ただし他人の写真を勝手に送ったものは、受けつけません。写っている人のPNは必ず記入のこと。天晴賞に賞品進呈。

【3パーセントの誘惑】
・カラーイラストを募集。誘惑賞には賞品を進呈。

【クラブ・ハウスコア】
・家庭版ソフトのハイスコアを募集。記録を3ヵ月以上維持した方に賞品を。半年に1回ポイント上位3名にNF特製メダルを贈呈。詳細は78P。

【読者創作ストーリー】
・読者の創作ストーリーを募集。文字数は、13字×190〜200行程度。タイトルやキャラは不問。採用分には賞品を進呈。

【ソフト人気ベスト20】
・好きなネオジオソフトを募集。詳細は77P。

【新作ソフト期待度ベスト5】
・未発売ソフトの期待作1つと、そのコメントを書いてネ。

※各コーナーの締切は毎月5日。また各コーナーで進呈する賞品は、非売品の真サムのフィギュアです。

いずれも住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記し、左記宛先まで。
〒112東京都文京区水道2−13−12 SKビル202 ㈱芸文社分室 ネオジオフリーク編集部「○○コーナー」係。

ネオジオ特選 同人誌コーナー

MAGIC CHANNEL





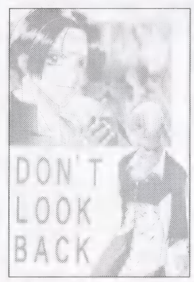
●わりとシリアスめのKOF' 95本。京×紅丸あたりがメイン。／B5／オフ／72P／800円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒532大阪府大阪市淀川区塚本3−7−19 ハイムクロード2−A 上江洲美雅（発行：オレ達日本人！）

KING OF KINGS




●多彩なゲストで読み応えありのKOF' 95オールキャラギャグ本。／B5／オフ／68P／800円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒577大阪府東大阪市長瀬町3−8−23−506 国沢美佐緒（発行：外道MUTEKING）

DON'T LOOK BACK





●ディフォルメされたキャラがかわいいKOF' 95ギャグ本。メインは日本、ライバル、餓狼チームかな。／B5／オフ／32P／300円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒840佐賀県佐賀市鍋島町大字八戸1135−10 東良珠希（発行：Phantom）

太陽少年




●京、庵、キムがメイン（本当か？）のKOF' 95ほぼオールキャラギャグ本。／B5／オフ／32P／400円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒665兵庫県宝塚市高司1−8−14−202 岸美知子（発行：かわせみ文庫）

C62（シロクニ）

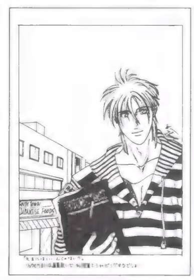




●珍しい山崎竜二オンリー本。ギャグメインだけど、山崎と反町のシリアスもシブい！／B6／オフ／30P／200円無記名小為替＋190円切手／〒719−11 岡山県総社市中央4−20−108サンビレッジ総社C棟101 村上方「シロクニ」（発行：愛のうぇーぶ）

COME HERE MY LOVE





●コピー誌なれど、リョウへの思い入れがイッパイつまった1冊。リョウファンにおすすめ！／A5／コピー／32P／300円無記名小為替＋190円切手／〒630−02 奈良県生駒市萩原町48−35 畑中美美（発行：QUARREL）

文通＆募集コーナー

●ゲームが好きな方、格ゲー、RPGが好きな方なら性別年齢問いません！ 私とイラスト交換、文通しましょう。特にKOF'95、餓狼などSNK関係のゲームが好きな方、男性キャラが好きな方お手紙待ってます！ 返事は必ず書きます。20歳・女。
〒692 島根県安来市神庭町116 景山さやか

●キム命の方、文通しましょう!! ちなみに私は餓狼2からキムが好きです。気合いの入ったキムファンの方お便り下さい。17歳・女。
〒221 神奈川県横浜市神奈川区白幡上町35-30 佐藤千寿子

●県内在住で一緒にゲーセンにいったり、文通してくれる人を求めます。24歳・男。
〒297 千葉県茂原市緑ヶ丘3-25-3 花田内 加藤直樹

●KOF、サムスピがご〜っつ好きな人。特に京Loveな人。ぜひ文通しましょう！ 男女は問いません。FFなどのRPGも好きなので、RPG（特にスクウェアもの）が好きな人も文通しましょう！ 初回のみ80円切手同封して下さい。15歳・女。
〒302 茨城県取手市吉田117-3 永長幸恵

●ゲーム中心サークル「GAMERS PARADISE」では、会員サマを大募集しております。活動内容は2ヶ月に1回の会報（オフ）発行の他、ゲーム会、イラコンなどもりだくさんッ（笑）！ 会費も安いです。興味を持たれた方は、90円切手＋あて名シールを同封の上、下記までお問い合わせ下さい。
〒123 東京都足立区西新井本町5-9-32-206 大武方「ゲーパラ」係

●コスプレ＆ゲーム友達募集!! イベントなどで一緒にコスプレしてくれる人、ゲーセンに一緒にいってくれる人を探してます。KOFやSFZ2、龍虎外伝などやってくれる方、男女年齢不問。特に主人公系キャラ以外も好きな方歓迎です。初回のみ80円切手同封で。当方19歳・女。
〒989-16 宮城県柴田郡柴田町船岡中央2丁目3-33-1 矢萩里美

●KOF、餓狼伝説など、ゲームが好きな方、声優ファンの方、私と文通しましょう！ アニメファンの方、イラストの描き方教えてくれる方歓迎!! 男女年齢不問。初回のみ80円切手同封でお願いします。お手紙待ってます。14歳・女。
〒354 埼玉県富士見市羽沢2-11-39-103 小熊亮子

●ゲームが大好きな人（ジャンルを問わずゲーム全般）。また、UFOキャッチャー、アニメ、声優、カラオケが好きな人、お手紙下さい。男女年齢不問（女の子歓迎）。22歳・男。
〒824 福岡県行橋市草野307-114 松浦賢一

●KOF、ガロ伝、サムスピなど好きな人、文通しましょう。イラスト教えてくれる方（ゲームでも可）も募集。男女年齢不問です。初回のみ80円切手同封でよろしく。12歳・女。
〒380 長野県長野市大字みわ1-1-50 伊藤美咲

●ゲームが好きで一緒にゲーセンにいってくれる方、男女年齢不問ですのでお手紙下さい。25歳・男。
〒531 大阪府大阪市北区豊崎3-8-5-602 藤若芳生

●KOF本を発行するにあたってアンケートに答えて下さる方を募集してます。80円切手同封の上アンケート用紙をお取りよせ下さい。締切りは6月末です。ご協力お願いします。
〒982-02 宮城県仙台市太白区太白2-18-2 月脚明子

●京と庵ファンの人、文通してくれる人、コスプレしてる人、ゲーセンつれてって下さる方。京都の人大歓迎!! 80円切手同封でお手紙おくれやす♡ 15歳・女。
〒615 京都府京都市右京区西院西貝川町87 レッドモアー806 中川晴代

●沖縄県に住むゲーム好きの女性のみなさん、僕とゲーム友達になってくれませんか？ 格ゲー（特にKOF、サムスピ、餓狼、ストZ2）の好きな人、一緒にゲーセンにいって対戦しましょう。年齢不問。切手も不要です。返事は必ず出します！ 気軽にお手紙下さい。19歳・男。
〒901-21 沖縄県浦添市安波茶295-2 当真裕樹

●KOF'95、餓狼、斬紅郎無双剣のお好きな方、同人に詳しい方、私と文通して下さい。男女年齢不問です。お願いします。当方11歳・女。
〒807 福岡県北九州市八幡西区春日台1丁目14-18 本告知子

●秦兄弟檄LOVEの方!! 私と文通しませんか？ イラストを送ってきても結構です。お友達になってやって下さい。初回のみ80円切手同封でお願いします。当方高2・女。
〒751 山口県下関市新垣田西町4-1県住T-303 板倉江美

●餓狼伝説が好きで、一緒にゲーセンにいってくれる人、文通しましょう。ゲーム以外の話もたくさんしたいと思います。男女年齢不問。返事確実。すぐに書きます。できれば80円切手同封で。15歳・男。
〒335 埼玉県蕨市塚越5-38-13-301 飯島正博

●サムスピ、KOFなどのSNKのゲームが大好きな方文通しませんか？ あっ、イラスト交換もOKです。イベントに一緒にいってくれる人も募集中!! よろしくお願いします。男女年齢問いません。初回のみ80円切手同封で。28歳・女。
〒583 大阪府藤井寺市惣社2丁目1-45 高子加奈江

●友達大募集!! KOF'95、リアルバウト餓狼伝説などSNKのゲーム＆キャラクターが大好きな方、文通して下さい。ゲーセンやイベント、カラオケなど一緒にいきたいと思っております。なおコスプレを一度やってみたいので、誘って下さる方も歓迎です。ゲームへたですがよろしくお願いします。19歳・男。
〒520-32 滋賀県甲賀郡甲西町北山台2-10-11 藤元亨一

●格ゲー（特にSNKの）好きな方、もしくは庵フリークな方、文通しましょう。初回のみ80円切手同封で。20歳♀です。
〒239 神奈川県横須賀市長沢1-23-7 秋本裕子

●KOF'95とサムスピが好きな方（特に覇王丸、庵、ビリー）、文通しませんか。あとイラストもOKです。それとコミケに一緒にいってくれる方、よろしくお願いします。男女年齢は一切問いませんのでお気軽に。12歳・女。
〒879-24 大分県津久見市千怒355 中村三枝

●会員制サークル「AFICION」では現在、会員様を大募集しています。ゲームサークルで2ヶ月に1度会誌を発行しています。問い合わせは80円切手貼付返信用封筒同封の上、お願いします。
〒562 大阪府箕面市桜5-14-7-205 小畑方「AFICION」

●KOF'95が大好きな人、文通しましょう。特に拳崇、いおっちゃん（庵）、京様が好きな人!! その他でもOKです。性別年齢は問いません。返事は絶対書きますのでよろしくお願いします。13歳・女。
〒370-12 群馬県高崎市台新田町307綿貫団地136号 佐藤穂波

●ゲームが大好きで、給料のほとんどをゲームソフトに使い込んでいる私です。こんな私でよろしければ、お友達になって下さい。できれば近くの方だとウレシイです。男性の方もよろしく。当方25歳・♂。
〒334 埼玉県鳩ヶ谷市三ッ和3-8-1-1 金井修

●KOF'95本のゲスト様募集中！ KOFキャラが好きな方、ぜひ×2ゲスト様して下さい。やって下さる方は80円切手同封で。（イラスト同封だとうれしい♡）
〒940-21 新潟県長岡市大山3-4-19-102 杉浦香織

●斬紅郎無双剣とリアルバウトとトップハンターが好きな方、文通して下さい。一緒にゲーセンにいって下さる方も募集してます。年齢性別問いません。初回のみ80円切手同封でお願いします。16歳・女。
〒562 大阪府箕面市桜井2-11-14 清水真裕美

●真・斬サムライスピリッツ原稿描いてくださ〜い！ うちのサークル（どんぐり会）では原稿募集中。1人、3〜5Pまで描いてくだサイ。一応80円切手とイラスト同封の上、ご連絡くだサイ。あと×2、本やGoodsなど×2も出てます。80円切手同封にてペーパーとりよせてみてくださいネ♡
〒981-32 宮城県仙台市泉区南中山2丁目34-4（B-103） 黒川静香

●SNKの格闘ゲームが好きな方、一緒にゲーセンにいきたい方求めます。通信してるから情報はめちゃくちゃ早いです。あと、コスプレしてる女の子募集。一緒にコミケに行こう!! 当方17歳・男。
〒352 埼玉県新座市石神3-4-8 冨永明稔

●庵＆京が大好きな方、文通orイラ交（両方でも可）してください!! やおいOK（笑）！ お手紙くれた方全員にお返事いたします!! 初回のみ80円切手同封で！ 14歳・女。
〒025 岩手県花巻市星ヶ丘2丁目8-7 伊藤友香

●餓狼、KOFシリーズが好きで、その中でも特にキムが好きな人、文通してください。男女不問（女性大歓迎）で、20才前後の人だとうれしいです。初回のみ80円切手同封で。出会いのある文通ができたらなぁ、なんて思ってます。21歳・男。
〒146 東京都大田区仲池上1-29-3 宮崎龍介

●我がサークル『天魔夢幻』では、ペーパーの配布者、アンケート回答者を大募集しています。ジャンルは主に「天外魔境」「サムスピ」「KOF」です。個人的にお友達になってくれる方もお手紙下さい。初回のみ80円切手同封でお願いします。締切りは決まってません。15歳・女。
〒430 静岡県浜松市三島町1098-8 富坂美幸

売買＆交換コーナー

●買い／KOF'95のクレーンゲーム用のぬいぐるみを1個300円で。キムさんのぬいぐるみは1個500円。売りたい人形と数を明記の上、連絡乞う（美品求む）。
〒704 岡山県岡山市中川町737 吉田愛

●買い／SNKテレフォンサービス発行の「ねおじお伝言板」6号と7号（実物のみ、美品に限る）をセットで。ハガキに希望価格明記の上、連絡下さい。送料こちら持ち。
〒274 千葉県船橋市西習志野3-35-8 神邊和樹

●売り／KOF'95、リアルバウトの店頭ミニポスター（全4枚）＋ケンスウ、紅丸のキーホルダー（各1個）＋龍虎2のキンチャク（2枚）＋餓狼3の下敷き＋ネオジオステッカー（2枚組）＋ネオジオクリアファイルを全てセットで1名様に。状態はごく普通。高価優先。まずは80円切手同封で。返事は必ず書きます。
〒236 神奈川県横浜市金沢区富岡西1-14 D-104 小池一臣

●売り／ネオジオCD本体（箱、説なし）、コントローラープロ、ネオジオCD専用コントローラー、KOF'95アイテムボックス、「ネオジオCDスペシャル（キャンペーンもの）」「KOF'94」「リアルバウト」「雀神伝説」を、2万2千円くらいで。封書でご連絡下さい。
〒610-03 京都府綴喜郡田辺町大住ヶ丘2丁目11-12 今堀京平

●買い／ぬいぐるみで、「餓狼スペシャル」のキム、ギース、アンディ、「サムスピ」のガルフォード、黒子、覇王丸、「KOF'95」の京、庵、拳崇、ラルフ、チャンをそれぞれ2千円以上で買います。リストを送って下さい。封書で連絡乞う。
〒692 島根県安来市神庭町116 景山さやか

●交換／ネオジオフェアー第3弾でもらえた、あなたの崇秀、リムルル、破沙羅のカードと、私のギース、幻十郎、舞、ナコルルetcを。バラでも可。こちらのキャラカードのリストを送りますので、交換できるキャラクター名を明記の上、80円切手同封でご連絡下さい。

〒315 茨城県新治郡千代田町稲吉南1-2-22 鈴木美穂

●売り／映画「餓狼伝説」レンタルビデオ用告知ポスター、アニメ「龍虎の拳」CD特典ポスターを、なるべく高価で買ってくれる方に。往復ハガキに希望価格を書いて、連絡乞う。バラ可。
〒820-02 福岡県嘉穂郡稲築町岩崎198-1 中嶋秀春

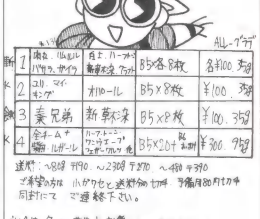
●買い／「KOF'94」「KOF'95」のアーケード版ポスターを1枚千円で。売って下さる方は、80円切手を同封の上、ご連絡下さい。
〒899-44 鹿児島県国分市下井229-9 山下慶介

●売り／ネオジオCD本体（箱なし、説明書あり）、コントローラープロ（箱あり）、「リアルバウト餓狼伝説」「KOF'95」「餓狼伝説3」「超人学園ゴウカイザー」「ダブルドラゴン」「サムライスピリッツ」「真サムライスピリッツ」「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」をセットで、2万〜2万5千円で（送料込み）。希望価格をハガキに書いて連絡して下さい。
〒728-02 広島県双三郡布野村戸河内156 今田誠

●買い／龍虎の拳2（リョウ＆ロバート）と、龍虎の拳外伝のポスターを5〜7千円くらいで（美品希望）。Wハガキにて連絡下さい。
〒732 広島県広島市東区牛田早稲田3-8-13-507 藤岡秀行

●買い／「怒」に関する物ならなんでも。同人Goodsでもよいです。何があるか、いくらで売ってくれるのかを書いて、80円切手と宛名シールを同封して送ってください。
〒950-21 新潟県新潟市寺尾28-9 田崎優香

●売り／SNK特製KOFカレンダーを2千円で売ります。全て美品です。80円切手同封で連絡ください。
〒340 埼玉県草加市柳島町820-5 大久保利之



新作ソフト発売予定リスト（5月23日現在）

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	開発状況
◆MVS						
NINJA MASTER'S	ADK	格闘アクション	330M	5月27日発売予定	98,000円	100%
神凰拳	ザウルス	格闘アクション	338M	5月発売予定	価格未定	100%
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	178M	6月発売予定	価格未定	90%
格闘バレー（仮称）	ビデオシステム	スポーツ	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
NEOアクションゲーム（仮称）	ハドソン	アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	60%
NEO Mr.DO	ビスコ	アクション	50M	発売日未定	価格未定	95%
FUTSAL	ザウルス	スポーツ	162M	発売日未定	価格未定	92%
へべれけのペアペアウォーズ	サンソフト	パズル	容量未定	発売日未定	価格未定	90%
わくわく7（仮称）	サンソフト	格闘アクション	容量不明	発売日未定	価格未定	80%
QP	サクセス	バラエティ	容量未定	発売日未定	価格未定	50%
◆NEO・GEO						
ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝	SNK	格闘アクション	298M	4月26日発売予定	32,000円	100%
メタルスラッグ	ナスカ	シューティング	193M	5月24日発売予定	29,800円	100%
オーバートップ	ADK	レース	210M	6月7日発売予定	29,800円	100%
NINJA MASTER'S	ADK	格闘アクション	330M	6月28日発売予定	32,000円	95%
神凰拳	ザウルス	格闘アクション	338M	7月26日発売予定	価格未定	100%
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	178M	7月発売予定	価格未定	90%
NEO Mr.DO!	ビスコ	アクション	50M	夏発売予定	価格未定	95%
FUTSAL	ザウルス	スポーツ	162M	発売日未定	価格未定	92%
◆NEO・GEOCD／CDZ						
マジカルドロップ2	データイースト	パズル	86M	5月24日発売予定	6,800円	100%
ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝	SNK	格闘アクション	298M	6月14日発売予定	7,800円	100%
メタルスラッグ	ナスカ	シューティング	193M	7月5日発売予定	7,800円	100%
オーバートップ	ADK	レース	210M	7月25日発売予定	4,800円	95%
真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	RPG	容量不明	7月26日発売予定	8,800円	不明
FUTSAL	ザウルス	スポーツ	162M	7月発売予定	価格未定	92%－α
神凰拳	ザウルス	格闘アクション	338M	8月23日発売予定	7,800円	100%－α
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	178M	8月発売予定	価格未定	85%－α
NEO Mr.DO!	ビスコ	アクション	50M	夏発売予定	価格未定	95%－α
NINJA MASTER'S	ADK	格闘アクション	330M	夏発売予定	価格未定	95%－α
QP	サクセス	パズル	容量未定	冬発売予定	価格未定	50%
NEO　ドリフトアウト	ビスコ	レース	114M	発売日未定	価格未定	85%
NEOアクションゲーム（仮称）	ハドソン	アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	60%－α
ネオジオCDオリジナルRPG（仮称）	ADK	RPG	容量不明	発売日未定	価格未定	?%
格闘バレー	ビデオシステム	スポーツ	容量未定	発売日未定	価格未定	?%

●価格はすべて税別になっています。尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。※CDの容量はROMカートリッジにおけるメガ数を示しています。

新作ソフト期待度ベスト5

ユーザーの声

『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』に超～期待！ SNK様、初のRPG、スッげー期待してまス。

しかし、なかなか開発状況が進みませんね…。内容がメッチャスゲーから、時間がかかるのか…？ う～ん…。ヨォ～し！ もっと時間がかかってもいいからメタメタおもしろーしてくだせぇな。私は、一年でも2年でも待っておりまス（本当はそんなにまてませぇん。できるだけ早くして）!!

●PN／神奈鯨（神奈川県）

発売日が夏まで延びたし、シナリオも一つカットされちゃったけど、それでも期待度No.1！ には変わりありません!!

特に私は、RPGをやったことがないので、どんな話になるかとてもわくわくしています。

とにかく早く出してください。SNK様！

●PN／野田紀和（岩手県）

ついに発売日が決定しました！ 長かったなぁ…。

みんなが期待している以上の、壮大なサムライワールドが楽しめる究極のRPGに仕上がってるいるので、本誌の特集を読みながら7月26日を指折り数えて待っていてね。（山崎）

『NINJA MASTER'S～覇王忍法帖～』がすっごく待ち遠しいです。

私、この本で紹介されてから、サスケに一目ぼれしたんです。早くサスケに会いたいんです。必殺技もどれもかっこいいものばかりなので、このゲームが出たら、サスケは絶対使います。ものすごく期待しているのでいい作品待ってます。

がんばれADKさん！ 私は応援してるぜ!!

●PN／風野砂琉（大阪府）

サスケですか…？ 10年くらい前にはよく見たんですけどね。気がついたら売ってなかったんだよなぁ。

えっ！ そのサスケじゃない失礼しました。

今月は連続技を中心に大特集していますし、ムックの発売も決まりましたので、そちらの方もよろしくね！（山崎）

えー『神凰拳』に一票!!

最近になって注目しています。ネオジオではめずらしいCGを使っているし、空中連続技なんてのも楽しみである。早くプレイしたいですねぇ。

最近ザウルスさんがすごくはりきっているような気がします。これからももっとがんばって欲しいですねぇ！

●PN／天才松居（滋賀県）

『神凰拳』は、今までにはなかった空中連続技システムや、天変地異システムがウリの格闘ゲーム。

登場するキャラクターも、人魚姫のシーナや、七福神の一人として有名な弁財天、かわいい双子の女の子チチ＆ネネ（風神、雷神）など、魅力あふれるメンバーがそろっているので、ゲームセンターなどで見かけたら、ぜひプレイしてね！（山崎）

新作ソフト期待度ベスト5

順位	タイトル	ポイント
1	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	268P
2	神凰拳	121P
3	NINJA MASTER'S～覇王忍法帖～	86P
4	超鉄ブリキンガー	78P
5	わくわく7（仮称）	32P

速報!! ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 SNK／カセット 8月発売予定／CD 9月発売予定

コスプレコーナー

天晴

君の心はすでに答えを見た！カラー1Pじゃ!!あっぱれ、あっぱれ♡わははは！



天草四郎時貞



●PN／魚住友香（東京都）今月の1発目を飾る"すごい漢"は、○アルゴールドで気力回復中（?）の天草様じゃ。このドリンクこそが牽制攻撃の強さの秘密。うそ。

草薙京



●PN／いおりん（大阪府）なんか常連と化している関西コスプレ協会のいおりん殿じゃ。後ろに貼ってある『誘導ミサイルとか出す格闘ゲーム（IIIね）』のポスターが殺気するのう。あひ～。わはは。

チャムチャム



●PN／1P＝小鳥沢あや＆2P＝白金りん（東京都）1Pと2Pのそろったチャムチャム嬢じゃ。ヨイ。お嬢さん、ワシとNBAカードの交換しませんか？なんつったりしてな。なにじん？流影じーん！

草薙京



●PN／沙悟浄おけら（静岡県）5月号で栄誉ある、『ウケ狙いでポン！』アワードを受賞した人じゃな。実はこの時、チャック全開だったそうじゃ。それはDr.ちら師匠の超必殺技である。いえる。

ナコルル＆リムルル



●PN／ナコルル＝らとひょん＆リムルル＝ぱるやん（福岡県）なんか侍のコスプレイヤーはロケーションに凝る人間が多いのう。ここまできたら開き直って北海道までいくというのも手じゃな。無責任発言。

ナコルル



●PN／SHELL.S.S.（大阪府）この方も再登場じゃ。メリメリ写真送ってもらって感謝じゃ。メリメリ！　実はこの写真、ポストカードになっておるのじゃが…。送るんかい？

キム・カッファン＆チャン・コーハン＆チョイ・ボンゲ



●PN／キム＝青春惑星＆チャン＝小田原ひさの＆チョイ＝T・K・O（神奈川県）なかなかハマっとる韓国チームであるな。ナイスであるある。キムさんの「マイマイク」が、さりげなくカラオケ好きを演出して…。しつこい。

ビリー・カーン



●PN／よりちか（茨城県）ロカビリーなテイストが漂うビリーじゃ。ライダースにペイントするのは結構度胸がいるもんじゃ。棒の材質もソフトでイベントでもOKじゃ。

不知火舞



●PN／いずる（東京都）舞ちゃんである。★天晴賞を進呈いたす。理由？　理由か…。ワシ（伊丹）も男だということかな。こんなんばっかりじゃな。実際…。

カラーイラストコーナー

3パーセントの誘惑



●PN／柳川すー子（千葉県）
武士道烈伝ではナコルルもガルフォードもプレイヤーキャラとして登場だ。ただ2Pカラーは使えないようだ。残念。



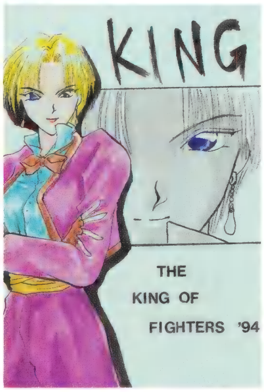
●竹内はなこさん（千葉県）
こんな制服の学校があったら絶対転校しちゃうな。スカートも超ミニだしいい感じだ。カバンは赤でもよし。



●PN／乙姫英秋（京都府）
満月の夜、彼女は猫に変身し、夜が明けてもやっぱり猫娘のままなんでしょうな。兄ちゃんはサルまっしぐらだし。



●PN／葉月いくみ（岡山県）
そうそう、今度通販で"元気1発ワイラードリング"が出るので是非買うがよい。なんちて、信じちゃいやん。



●PN／ゆいざき廉（大阪府）
なぜ'94のキングなんだー。'95はダメなのか？ まあよい。今度は龍虎初期のキングを描くのだー。



●PN／針田侍子（大阪府）
いつもながら性別を感じさせないタッチでござるな、針田殿。胸にリンゴを2つ詰めたら完璧ではござらんか？



●PN／OZ-I（新潟県）
サスケの名字が"ザルトビ"じゃなくてよかったよーん。水遁の術とかも欲しかったなぁ。水ステージと一緒にさ。



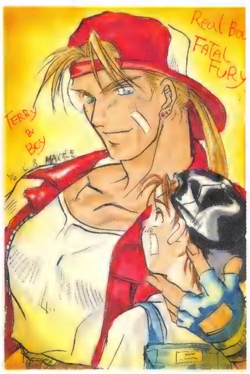
●PN／マリー使い（茨城県）
涼しげなマリーさん。暑い夏に目に優しいっすね。"暑中見舞い申し上げます"って感じだ。



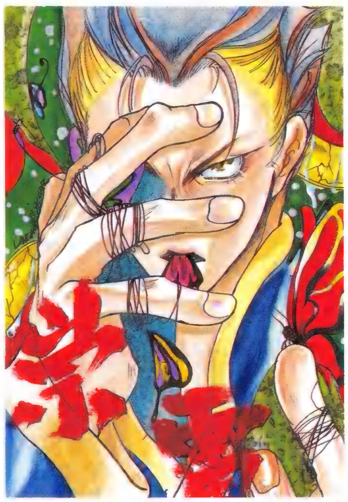
●PN／氷部げんず（兵庫県）
リムのコスプレのために髪を切るというげんずさん。気合入りまくりですな。ハハクルはうちの通販で買うがよい。



●PN／高輪竜（神奈川県）
山崎薫を彷彿させる拳崇だな。もしかして薫ちゃんが拳崇のコスプレしてるところか？ 髪を結わえてるところか？



●PN／MAXずーき（埼玉県）
この子供ももう出演2作目だもんな。次はいよいよアレかもな、ユリとかリムルルの軌跡ってやつさ。どうかな？

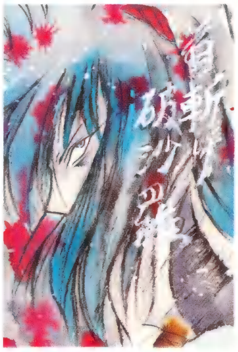


●PN／ジョリ山リンダ（奈良県）
なんか珍しく"らしい"崇雷だな。なんかいかにも"憑いてる"って感じじゃん。実際まだ"憑いてる"しな。

今月の誘惑賞



●PN／永岡岬（岐阜県）
テーマは"花とナコルル"だそーだ。今度は"花とアースクェイク"ってのでどうだい？ チャンでもいいな。



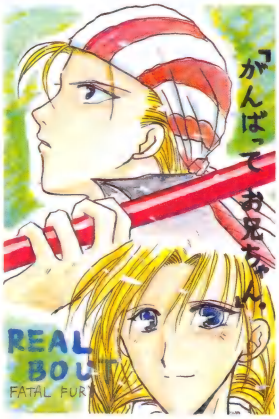
●PN／きのしたあゆみ（大阪府）
風邪で熱にうなされつつ描いたという破沙羅。そのせいか妙に迫力があるな。苦しそうだ。体には気をつけろよ。



●PN／炎舞（千葉県）
この2人が同時に操作できたらいいのになぁ。んで、ガロスペ再び、協力プレイ！ 当然筐体も三角！ 画期的だ。



●PN／森夜三日月（京都府）
京×ユキというのはあまり支持されんと聞いたが、いいと思うぞ。京×庵というのはよく目にするが…はて？



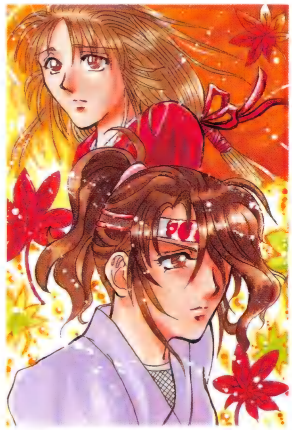
●PN／蒼桐ゆき（石川県）
どーもSNKには兄弟キャラが多いような気がしゅる…。リリーもそのうち闘うんでしょーか？



●PN／Y・綾羅（大阪府）
ミヅキだー。ちょっと懐かしいぞ。相変わらず怪しさいっぱいで…なんというか、暑そうだな。



●PN／唯鷹雄（福島県）
パピィはいないのか？ パピィも描いてくれ！ ファンなんだよ。あの犬飼いたいんだよ。頼むよ。



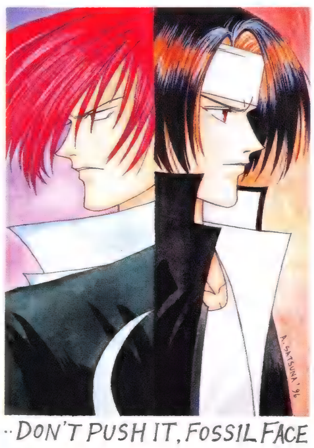
●PN／乾美保子（東京都）
なんか夏を通り越して一気に秋の雰囲気だ。秋といえば食欲だな。なんかおなかへってきたぞ。



●PN／みずきさら（兵庫県）
大人気の香澄ちゃん。なんかこの人、弓矢とか似合いそうじゃない？ "テリーとサル"のカラーも描いてくれい。



●PN／水沢博之（神奈川県）
筆書きの短歌がグーだ。しかしサムライの渋めのキャラってなんか風情があるよな。一句ひねりたくなるようなね。



●中沢彩子さん（長野県）
う、彩子さんも熱にうなされつつ描いたんですか。いいから健康な時に描きなさいよ。お大事にね。



●PN／しまるよしゆき（大阪府）
コミカルタッチの絵がかわいいぞ。わくわく7も早く出るといいよな。まるるんが隠れててがっかり。

ネオジオ 声優名鑑R Vol.4

ご存じ『ネオジオ声優名鑑R』のお時間がやってまいりました。
これまで、たくさんの声優さんたちからのコメントを紹介してきましたが、今回で最終回。また何かの形で復活する日がくるかも知れませんが、その時までサヨナラ。

①これまで担当したネオジオキャラ名とタイトル名②誕生日③出身地④血液型⑤趣味・特技⑥声優歴⑦ネオジオキャラ声優以外のお仕事
※掲載の順番は50音順

石井康嗣

餓狼渋キャラ部門の石井さん唱える望月双角強い説



私は声優です。アニメもやってます、たまにはファンレターもいただきます。ところが、私あてのファンレターの大半が、『餓狼伝説3』をプレイして…というものなのです。

最近いただいたもののなかで、「山崎竜二はラストボス（実際はラス前の敵らしいです）には役不足…?」というようなご指摘をいただきました。私も、そう思います。

正直なことを言って、私はあまりアーケードゲームをやる方ではないのです。特に格闘ゲームは……。

理由は簡単。下手なんです。ゲームセンターで、後ろから人に観られながらプレイしちゃうなんてぇことは、恐ろしくてできないんです。

餓狼伝説の名は、さすがの私も聞いたことはありましたが、それにしても予備知識が少なすぎたのでしょうか? 自分では、山崎より望月の方が強いと、勝手に決めてかかっていたふしがありました。山崎が弱いということではなく、望月が強いんだと……。

後で聞いたところによると、各キャラクターのバックストーリーがちゃんと構築されてるらしいですね。でも声を録ってるときは、そこまで細かい設定は聞かされていないので、どうかみなさん、ご了承ください。

最近はといいますと、『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』という、これも名前だけはよく知ってるゲームの声を録音してきました。こちらも実際に挑戦していただき、皆様からのきびしい批評をお待ちしています。

今後ともよろしく。



望月双角／『リアルバウト餓狼伝説』

石井康嗣
①山崎竜二、望月双角『餓狼伝説3』『リアルバウト餓狼伝説』
ナインハルト・ズィーガー『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』
②7月1日③和歌山県④A型⑤仕事⑥5年⑦アニメ（「ピンクパンサー」、「神秘の世界エルハザード」）

加藤雅美

可愛いくノ一霞ちゃんは ポケーッとベッドでリラックス!?



こんなふうに文章を書くのは、学生の頃のレポート以来です。まして雑誌に…なんて初めてのことなので、何を書いたら良いのか…すごく悩みました。

7年くらい前に映画でつかわれていたのを聴いて以来、ずーっと欲しいと思っていたCDを、最近になって手に入れることができました。

ピアニストの中村由利子さんのファースト・アルバムなのですが、クラシックじゃなくて中村さん自身が作曲している曲が収録されているCDなのです。ピアノをメインにして、木管楽器やヴァイオリン、ギター、ハープetc…。いろいろな楽器でアレンジされていて、優しい雰囲気のオーケストラ…柔らかい室内楽という感じ。勿論、ピアノソロもあります。

ちょっとイライラしたり、淋しくなっちゃったり、暗く落ちこむような事があったりと、気分がマイナーな時に聴くと、とても落ちつけてゆったりとした気持ちになれるCDです。

ファースト・アルバム以外のCDも2枚持っているのですが、やっぱり最初のCDが一番のお気に入り♡　必ず一日一回は聴いてしまいます。テレビでニュースを見ている時、ゲームをしている時、そして友達と長電話をしている時もBGM(?)として流しているくらいのお気に入りです。本当はベッドの上で壁にもたれて座ってポケーっと聴いているのが一番好きなんですけどね。ゆったりしすぎて眠くなってしまうのが難点。

私もちょこっとだけですけれどピアノを弾けるので、お気に入りの曲を自分で弾けるようになれたらいいなあ…なんて思ってしまいました。今度は楽譜を探してみるつもりです。

…の前に、まだ養成所に通う「声優です」なんて言ったらバチが当たる立場の私ですから、レッスンの為の練習をしなくちゃ!



霞／『ニンジャマスターズ』

加藤雅美
①霞／『ニンジャマスターズ』
②9月26日③群馬県④A型⑤犬の散歩、パソコン通信、音楽鑑賞⑥なし⑦声優養成所に通っています

コング桑田

FUNKY & HOTなオトコ 浪速のKONG兄貴ィ!!



兄弟姉妹こんにちは。今回はこちらにもおジャマさしてもらってます。いつ順番がまわってくるんかドキドキして待ってたんやけど、待ってる間に、こないだの武士道烈伝セリフ録りの時、対戦キャラの声もRecしたんだ。何という奴かは言えないから、探して下さい。

このごろ、ネオジオフリークにはお世話になりっぱなしやなと思ってるわけやけど、何か贈る物とかを考えたけど、それよりいい事がありましたんで、この場を借りて言うときます。締切日にもっと近付いて原稿お送りします。

で、質問は何でした? あ、はい、音楽の事でしたね。今ハマっているのは、70年代の〝WAR〟というバンド、それとRAPで〝2PAC〟の『All Eyes On Me』というNewアルバム、チカーノラッパーの〝Frost〟の『Smile Now, Die Later』ってアルバム。2曲目のLa familiaは、あのスライの曲なんですけど、ヴィデオクリップもむっちゃクールでかっこよろしい。もう優勝!

そうですね、ブラックミュージック全般が好きですね。ロックはほとんど聴きません。聴いたとしてもサザンロックや昔のロックですね。もちロックもいかしてるけど、俺が欲しいのはグルーブ感なんです。うねりが欲しいんです。腰で感じるもんが気持ち良さにつながるわけです。そういう意味で、俺も橋本さとしんと同様、ハーレーに乗ってますが、彼はロック、俺はブラックミュージックを腰で感じて乗ってるんだと思います。今度一緒に走りましょう!

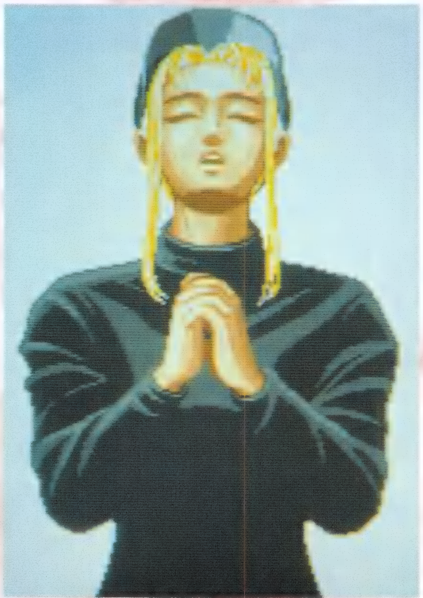
ギース・ハワード／『リアルバウト餓狼伝説』



コング桑田
①牙神幻十郎／『真サムライスピリッツ』『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』
ナインハルト・ズィーガー／『真サムライスピリッツ』
ギース・ハワード／『餓狼伝説3』『リアルバウト餓狼伝説』
ダック・キング／『リアルバウト餓狼伝説』
②8月23日③大阪府④B型⑤バイクをころがす（名前・アマンダ、1992年式ハーレースプリンガーソフテル）⑥約6年⑦役者、ミュージシャン、司会

斉藤亜紀子

ちょっと気になるロバートの幼馴染みは フレッシュなニューフェイス!



フレア・ローレンス／『ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝』



はじめまして、斉藤亜紀子です。

今年の春に、短大を卒業して、この世界に入ったばかりの23歳です。

小さな頃から声優やアナウンサーなど、声を使ったお仕事に憧れていたので、このゲームキャラクターの声も、楽しくやらせていただきました。

今回のこのフレア・ローレンスの声は、わりと地声なんです。

私は読売テレビのアナウンス業務をしているので、関西に住んでいる方は、10チャンネルをつけると、〝フレアの声の天気予報〟が、週に2回、聞けますよ。

今回のフレア・ローレンスの声は、ビデオのみですが、いつの日か私も、〝ヤア!!〟〝トオーッ!〟なんて、女性格闘家の声もしてみたいですね。

いつかは皆さんの強力な戦力となるキャラクターとして登場できるように頑張りますので、皆さん、応援して下さいね。

斉藤亜紀子
①フレア・ローレンス／『ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝』攻略ビデオ②4月26日③北海道④B型⑤旅行、テニス⑥1年目⑦読売テレビアナウンス業務

桜井 智

喜怒哀楽もくるくると "いそがし〜い"リムたん



リムルル／『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』



桜井 智
①かりん／『超人学園ゴウカイザー』
リムルル／『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』
②9月10日③千葉県④AB型⑥ジョギング、日舞（藤間流）洋裁（小物作り）、キーボード演奏⑦歌手、女優

ここ最近、新幹線に乗っていろいろ飛びまわってました。ファンの方々ともコミュニケーションが取れて…（スマイル）。

おいしいものをたくさん食べて…（スマイル）。

でも、帰りの新幹線で、いびきのとーってもうるさいおじさまがいて、ちょっと私…（カリカリ）。

お家に帰ってTVを見ると、TVの主人公に感情移入してしまう私、思わず…（ウルウル）。

いろいろな毎日を送っていま〜す。

今は、『怪盗セイント・テール』のミュージカルの稽古が始まって、ハリキっていますが、私はもちろんセイント・テール♡

今回は、フライングに初挑戦!!!

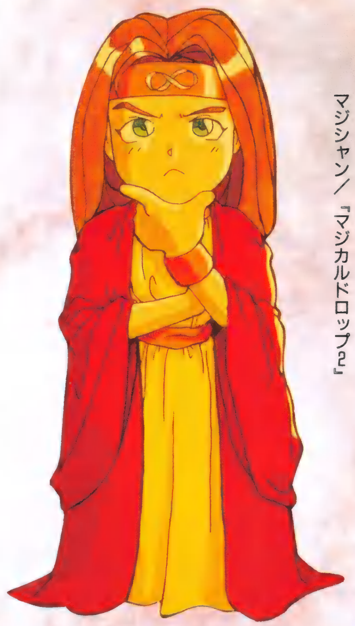
セイント・テールのように、空を飛んじゃいます（笑）。

是非、観に来て下さいNe。



千葉一伸（ちば いっしん）

ナルシストでキザで楽しい奴なのは マジシャン? or 千葉さん?



マジシャン／『マジカルドロップ2』

先日、数年ぶりに髪型を変え（今まではツーブロックでちょっと長め）短くしてみました。イメチェンなんて大袈裟なものではなく、ただ単に同じ髪型にあきたし、暑くなってきたし、でも凝ったのも面倒だし、とりあえず短くすればいいか〜なんて軽いものでした。カット後、多少の違和感を感じつつも、「さっぱりしてていいか」ですませ、そのまま仕事場へ。まわりの反応は「髪切ったんだ」「さっぱりしたねぇ」。

ここまでは予想どおり。ところが、その後の一言が予想外！「でも子供みたい…」「麦ワラ帽子と虫カゴ持たせたい！」。

おいおい、27歳の男をつかまえてそりゃないだろう…と思いつつ、近くにあった鏡に目をやると…なるほどそう言われれば、そう見えなくも…（泣）。まあ、切ってしまったものは仕方がない。せいぜいゲーセンで補導されないよう気をつけようと思うこの頃です。

ゲームといえば今回「マジカルドロップ2」で"マジシャン"というキャラをやらせていただきましたが、この子はナルシストのキザ男君、でもどっかぬけてる楽しい奴。CDドラマの方ではいかんなくそのキャラぶりを発揮しておりますので、よろしかったら一度聞いてあげて下さい。

ゲームの方では、きっとこの子と対戦して負けようものならムカつくでしょうが（僕もきっとそうです）、皆様の広く大きな心でかわいがってあげて下さい。

千葉一伸
①マジシャン／『マジカルドロップ2』
②6月26日③宮城県④O型⑤野球、野球観戦
⑥7年⑦テレビアニメ（「機動新世紀 ガンダムX」、「怪盗セイントテール」他）、ビデオ（「機動戦士ガンダム 第08MS小隊」他）他



蓑田まゆみ（みのだ）

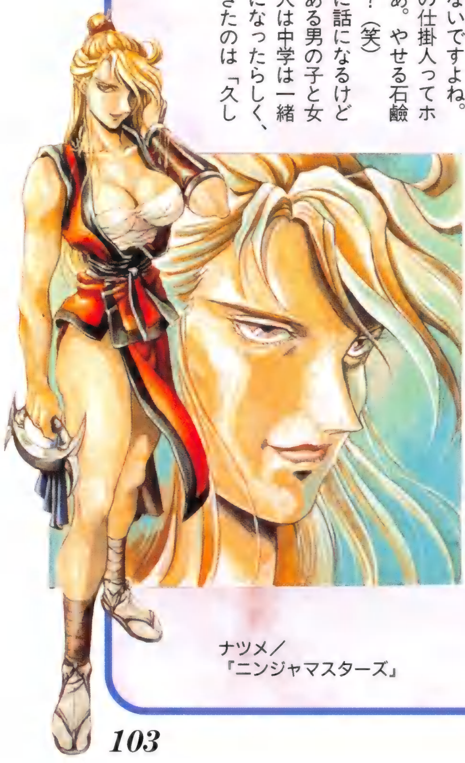
ナイスバディのナツメちゃんは ダイエットテープを使ってるのかしら?

ダイエットテープってホントにやせるんですか？ 今、女性の間で大流行じゃないですか。絆創膏のテープ部分だけみたいな長いテープの幅を細く切って、手とか足の指にぐるぐる巻きにするんでしょ？ やせたい部分によって、巻く指とか決まってて、さらに、テープの幅が何ミリ以下じゃないと効き目がないとかいろいろ決まり事があるの。こういうのって女性週刊誌なんでしょ。ダイエットテープに使うのがどんなテープなのか具体的にはちょっと分からないんだけど、そういうテープ作ってるメーカーさん、売り上げ急増っていうから、ダイエット関係で次に何が売れるか分からないですよね。そういう流行の仕掛け人ってホントうまいなあ。やせる石鹸は一体どこへ？（笑）

ちょっと前に話になるけど電車の中でのある男の子と女の子の話。二人は中学は一緒で高校が別々になったらしく、まず聞こえてきたのは「久しぶりじゃん」「みんな元気？」という内容のわかりやすい会話（別に他人に聞かせてないって）。それから男の子が女の子の手を見て一言。「骨折したの？」そう、彼女の指には「血、止まってません？」と聞きたいくらい大胆に例のテープがぐるぐる巻きになってたんです。もう少しで爆笑しちゃうところだった、危ない危ない。足の指なら見えないからいいけど、手の指をあそこまでぐるぐる巻きにするのは怖いからやめて欲しいです（笑）。うーん、最近は男の人でもダイエットしたりするから、足の指なら見えないってやってる人、けっこういるのかな？ これがカラーテープでファッション化したらすごいなぁ。夏のサンダル履きシーズン、足の指先がカラフルなの。もう笑いが止まらないっ！ まあ、夏までに新しいダイエット法が出まわってるかもしれないけど。

ああ、世の女性たちは次に何を買いあさるのかしら⁇

蓑田まゆみ
①ナツメ、ナレーション／『ニンジャマスターズ』
②10月31日③愛知県④A型⑤演劇鑑賞⑥なし
⑦特にありません。ただのフリーアルバイターです



ナツメ／『ニンジャマスターズ』

向山智成（むかいやまともなり）

無限の夢を持つ熱い男がここにいる

このあいだ、1年ぶりで田舎に帰った。小田原から約2時間で新名古屋へ。それからさらに1時間かけてなつかしの我が家に到着。時計は夜の12時をまわっている。明日は朝から友達との約束がある。去年に引き続き、両親の顔は見れそうにない。

こう書くと、どことなく深刻そうに感じられるかもしれないが、なんのことはない。帰ると知らせたのが今朝だったからだ。あまり気を使わせてもという心配りなのだが、両親達は去年同様、面食らうやら怒るやらで、まったく親の心子知らずとはよく言ったものである（子供が言うなって？ごもっとも）。

午前10時に友達と会う。愛すべき悪友達との再会は、照れ臭いが胸にくるものがある。

さっそく近況報告。留学する者、家業をつぐもの。それぞれいろんなことがあったようだ。

さて、私はどうだろうか。

「お前はいいよ。夢があるから」と、友達は言ってくれる。じゃあお前達に夢はないのか？何を目標に生きていくんだ？夢を一度も持たずに死んでいく奴なんていやしない。自分や世の中なんかが少しずつ見えてきて、それにつれて夢もどんどん小さくなっていくそうやって人は大人になるのさ。冗談じゃない。確かにいろんな事に出会って、夢が変わることはあるかもしれない。夢を小さくして人は大人になっていくなんて考えてる奴こそ、世の中を悟ったふりをした子供なのではなかろうか？私の夢は無限だ。一つかなえても、すぐ自分に夢を与える自信がある。その材料になる人物やキャラクターに、どんどん出会いたい。だから人生は面白い。


ゴエモン／『ニンジャマスターズ』



向山智成
①ゴエモン／『ニンジャマスターズ』②1月30日③愛知県④B型⑤読書、音楽（主に洋楽）、空想⑥この作品が最初です⑦ありません

矢野栄路（やのえいじ）（舞台名：や乃えいじ）

サムライRPGでは口数の増えた右京を熱演

矢野栄路
①ロバート・ガルシア、リー・パイロン／『龍虎の拳』
橘右京／『サムライスピリッツ』『真サムライスピリッツ』『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』
不知火幻庵／『サムライスピリッツ』『真サムライスピリッツ』『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』
黒子／『真サムライスピリッツ』
天草四郎時貞／『サムライスピリッツ』『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』
椎拳崇／『KOF'94』『KOF'95』
ブライアン・バトラー／『KOF'94』
②4月25日③大分県④A型⑤芝居を見ること、料理（中華、イタリア）⑥8年


橘右京／『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』

今、芝居の稽古の毎日を過ごしています。

5月24日から『さよなら、姚莉（イォウ・リィ）』という作品を、大阪ミュージアムスクエアで公演するのですが、この記事が皆さんに読まれる頃には公演も終わり、ホッとしているのか、はたまた大阪弁でいう「ザンナイ」気持ちになっているのか…!?

ところで、芝居に限らず、演技をする場合、“シナプス”というものをよく書きます。出演者の人間関係を軸に、その名のとおり“枝の図”を書くわけです。

案外そんなところから物語が見えてきたりして、結構おもしろいものです。

先日、サムスピRPGの声の録音を終えました。

今回の右京は、今までとはちょっと違って、随分とシャべってる〜っ!!っていう感じです（今までは「……コホッ」とかいうセリフが多かったからかな）。

とにかく、今回のサムスピRPGは、右京をはじめ、オールスターキャストの豪華版！

皆さん独自のシナプスを描いて、楽しんでください…コホッ!?





矢野雅彦

カムイ、雷牙、雲仙は只今役者の修行中!!

今回、初めて声の仕事をさせていただきましたが、私自身も大変勉強にさせていただきました。

役者を目指して早数年、まだ声優というには、おこがましいほど未熟な私ですが、今回の仕事に関しては、自分自身精一杯がんばりましたので、是非楽しみにしてください。

それと同時に大変緊張しましたが、とても勉強になりました。

それでは、自己紹介を少し。

一応サラリーマンなどをやりながら役者の勉強をしています。趣味は、まあいろいろありますが、最近は凝っていることと言えば、よく都内の公園めぐり（?）をやっていることです。元々散歩が好きで、時間があるといろんなところを歩き回っています。

あとは、趣味と言うべきなのかわかりませんが、競馬をやります。ただしGIだけなんですけど。

ゲーム好きの私としては、これからもこのような声の仕事をどんどんやっていきたいと思っています。ただ、格闘ゲームはちょっと苦手！なんですけどね（笑）。

今は、フリーで活動していますが、役者としての仕事をこれからも精力的にやっていきたいと思いますので、よろしくお願いします。



カムイ／『ニンジャマスターズ』

矢野雅彦

①カムイ、雷牙、雲仙／『ニンジャマスターズ』
②8月18日③宮崎県④A型⑤散歩（ひまがあると歩いています）、パソコン、音楽鑑賞、競馬（GIのみ）⑥このニンジャマスターズが初めての仕事です!!⑦一応サラリーマンなどやっております

弓　雅枝

思いついたら一直線!!なトコ、まさに香澄ちゃんそのもの!!



平成8年5月7日火曜日。AM9時14分、私の母親アイコさんに起こされる。「まさえちゃんまさえちゃん、私今からお弁当持って自転車で三条（京都）まで行こうと思うんだけど、何時間かかるかな?」

私の家から三条まで電車で約30分。距離でいうと約25km。



藤堂香澄／『ART OF FIGHTING　龍虎の拳　外伝』

普通の人はまず自転車で行こうという気にはならない道のりだ。ところが私の母アイコさんは、普通の人ではない。「う〜ん、2時間あったら行けるんじゃない?」「そう思う？　私もそう思う。じゃ行ってくるわ」と言ってでかけた。あの人は一体何のために私を起こしたのだろう。私はよくわからないままパジャマ姿でアイコさんに「いってらっしゃ〜い」と手を振っていた。今日は久し振りの休日。何をしようかなと考えながら、とりあえず電車に乗ってみた。電車の窓から映画の看板が見えたので〝あっ映画か、いいねぇ〟と、『陽の当たる教室』をみることにした。一人で映画をみたあと、気分転換に髪でも切ろうと美容院へ行く。私は今まで切りに行く前よりも切ったあとの方がさっぱりしてよくなったわ…となったことがない。いつも「はぁ〜、前の方がよかったなぁ。切るんじゃなかった…」となる。今回もやはり同じだった。落ち込んだ気分転換に、洋服とCDを衝動買いしてしまう。

PM8時12分、家に帰る。居間ではアイコさんが父親テルオさんに怒られ、ションボリしていた。テルオさんに頼まれていた大切な事をすっかり忘れていたらしい。思いたったらすぐ行動のアイコさんは、その思いたった事に夢中になり、大切な事を忘れる。私にもそれが遺伝したようだ。明日締切りのこの原稿を、マネージャーの電話で思い出し、あせって今頃書いている。最近、こんな私と一生付き合っていかなければならないのかと思うと、涙が出そうになっているもう一人の私である。

弓　雅枝

①麻宮アテナ／『ネオジオCDスペシャル』
藤堂香澄／『ART OF FIGHTING　龍虎の拳　外伝』
妖貴妃／『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』
②3月19日③滋賀県④B型⑤旅行、将棋、ハイキング、編み物、釣り、野球観戦⑥1年⑦テレビ番組出演、司会



あの懐かしのゲームを新たな気持ちでプレイ!!

もう一度愛して♡

ニンジャコマンドー

今号よりちょっと趣向を変え、オールドゲーム紹介に加え、その"隠し味"ともいえる魅力を追求していくことになった読者のためのコーナー「もう一度愛して♡」。
リニューアル第1弾は、昔も今も忍者づいているADKの作品『ニンジャコマンドー』だ!!

ADK／シューティング／54M
カセット版：1992年5月29日発売 23,800円
CD版：1994年10月31日発売 4,800円

これぞADKソフトの原点!? 3人の忍者たちが時を駆ける

このゲームは、オーソドックスな縦スクロールシューティング。操作方法は、Aボタンで攻撃、Bボタンでバク転（バク転中にAボタンで、バク転手裏剣）、Cボタンで忍法、といったように非常にシンプル。

もちろん2P同時プレイができ、途中から乱入も可能だ。ステージ数は全部で7と丁度いいぐらいだが、1つのステージが結構長い。

とまぁ、ここまでは普通のシューティングと似たようなものだが、このゲームではプレイ中にコマンド入力することによって、必殺技が繰り出せるのだ!!

敵が弾を撃ってくる中、カチャカチャとコマンド入力するのはかなり辛いが、出る技の破壊力と壮快感は格別!! 楽ち〜い。


危ない時は術で切り抜けよう


メインの攻撃はAボタンの通常攻撃。ザコ敵相手にはこれで充分だ

見参!! 3人の忍者が主人公

このゲームの主人公は、それぞれ特徴を持つ3人の忍者。基本的に武器の攻撃パターン、攻撃力などの他に、変身した時の動物が違うなど、それぞれに特徴がある。

ただクリアするのが目的なら、リュー・イーグルがオススメ。爆烈究極拳を出しながら（実は出すのが難しいが）進むだけで勝てるのだ。


変身する動物はキャラによって違う

ジョー・タイガー

一応主人公だが、他のキャラの個性が強いためか影が薄い。甲賀忍者の血を引き、手裏剣攻撃と雷系の技が得意。



見た目通り、結構威力がある

●忍法
火炎龍
●必殺技
雷神の術
↓ためて、光ったら↑＋A
竜巻神拳
↓↘→＋A
ダブル竜巻神拳
↖←↙↗→↘＋A

リュー・イーグル

風魔忍法継承者、通称32代目「風魔小太郎」。要はあのフウマの子孫。己の体から繰り出す爆烈拳が武器だ。



まさに究極!! ボスも一撃だ

●忍法
ブラックホール
●必殺技
爆烈覇王拳
↓ためて、光ったら↑＋A
爆烈虚空拳
↓↘→＋A
爆烈究極拳
↑↙↘↖↗↓＋A

レイア・ドラゴン

ニンジャコマンドーの紅一点。イギリス人でありながら伊賀忍法を習得。弓攻撃プラス火炎系の技を得意とする。



無数の炎の鳥を撃ち出す技

●忍法
微塵隠れ
●必殺技
鳳凰拳
↓ためて、光ったら↑＋A
紅蓮分身の術
Aボタン連打
ファイアウォール
↓＋A

ここだけのちょっとイイ話

●必殺技の重ね撃ち

必殺技は単体でも充分強力なのだが、必殺技コマンドを重ねて入力することによって、2つの技を同時に出すことができるのだ。

例をあげるとジョー・タイガーの場合、まずレバーを下方向にためておき、光ったらレバーを↓↘→↗↑と入力するのと同時にAボタンを連打。すると、雷神の術と竜巻神拳を同時に出せるというわけ。結構便利だぞ。お試しあれ。


実は同時にだせる。慣れれば結構強力だったりする

●爆烈究極拳の簡単な出し方

非常にコマンドが複雑で、なかなか出せないリュー・イーグルの爆烈究極拳。実はこの爆烈究極拳を簡単に出せる方法があるのだ。

やり方は、コマンドを↑↖←↙↓↘→↗↑↖↑↗→↘↓＋Aにするだけ。そんなに急がず「グルッ」という感覚で入力し、レバーを真下で止めるのがコツ。また、Aボタンを連打すると、さらに強力な攻撃になる（これは他の必殺技も同じ）。

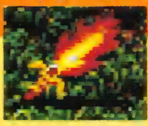
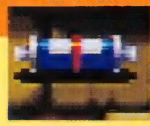

少しずつ進みながら出せば、1コインクリアも楽勝!!

道ばたに落ちている地獄で仏のアイテム群

道ばたに落ちている千両箱やツボなどを破壊すると出現する色々なアイテム。

基本的にこれらアイテムは、体力回復を主体にしたものが多い。取れば直接回復するものもあるが、コインの場合は取った分だけ、ステージクリア後に回復する。

ちなみに、それ以外は攻撃用のものばかり。くわしい効果は以下の表を見ておくれ。

ファイヤーソード	コイン(大・小)	巻き物	食べ物(回復)
			
取ると一定時間の間、前方に火炎放射する強力な武器。	数に応じて、ステージクリア時に体力回復する。大は小の5個分。	これを3つ集めると、それぞれの動物に変身し、無敵状態になる。	食べ物には4種類あり、取った物に応じて回復する量が違う。

3人の忍者が戦う6つの時代を紹介!!

STAGE 1 潜入マルスコーポレーション

敵のアジト"マルスコーポレーション"に潜入し、小型のタイムマシーンを奪取するのが目的。

最初のステージだけあって、敵の攻撃は大したことはない。ボスも必殺技を出しているだけで楽勝だ。



武装タイムマシンとの戦いがある

STAGE 2 その1 原始時代

ここから三国時代までは、ランダムに選択される。どのステージも、基本的にやることはあまり変わらない。

原始時代も通常はノーマル攻撃や必殺技、バク転手裏剣などで対処し、ボス(中)戦は必殺技メインで戦えばOK。



この原始人たちは実は全員人造人間

STAGE 2 その2 エジプト時代

エジプト時代なので(?)、仮面をかぶった兵隊が登場。

この時代は障害物が多いうえ、斜めや横からの矢の攻撃が非常にやっかいなので、斜めや横に出る必殺技(竜巻神拳や爆烈虚空拳など)がチョー便利。



エジプトらしいボス。ツタンカーメン

STAGE 2 その3 日本戦国時代

忍者といえば戦国時代。ということで登場する敵も忍者や鉄砲隊、女中(?)などだ。

この時代は館が並んでいるためか、横からの攻撃が非常に多い。ボス戦までは横に出る攻撃(爆烈虚空拳、ファイヤーウォールなど)で戦おう。



女中みたいな敵が大量に出現

STAGE 5 三国時代

この面から敵の攻撃が目に見えて激しくなってくる。ここからは、広範囲にわたって効果のある必殺技を出しながら進んでいくのが基本。

ちなみにボスは『WHP』に登場しているリョフと同一人物らしい。本当かぁ?



敵からの衝撃破攻撃は横に逃げろ

STAGE 6 第二次世界大戦

射撃部隊や戦車が大量に登場するのがこのステージ。当然、敵の攻撃は激しいので、必殺技を連発できるぐらいのテクニックは必要。

第2次世界大戦なのでブロッケンが登場!? と期待したのだが、ちょっと残念…。



必殺技で敵を蹴散らしながら進もう

LAST STAGE 未来マルスコーポレーション

やってきました最終ステージ。ステージ6でスパイダーを倒したが、元凶であるメインコンピュータはそのまま。というわけで、そのメインコンピュータの破壊が目的。

最終面だけあってザコ敵が強い。ボスの連発もキツイ!!



最後のステージはボスラッシュ!!

さりげなく流れる楽しいセリフにも注目!!

この『ニンジャコマンドー』に採用されている特異なシステムが、戦闘中にさりげなく流れるセリフ(『WH2JET』や『WHP』でおなじみのシステム)や、ステージ間のデモシーン。ADKさんには悪いけど、変なセリフが多いんだよね。

日本戦国時代の「スモウパワーにはまいったな!」(ナニそれ!?)や、エジプト時代の「エジプトの、のろいはきっとスパイダーのしわざよ!」(オイオイ! 証拠もないのに決めつけてるよ)とか、あげくの果てに、「心配ご無用、みねうちでござる!」とか(さんざん敵を倒しておきながら)表示される始末。まぁ、その辺がADKらしいといえばらしいのだが。

やはりこういうギャグ路線が、ADK本来の持ち味といえるかも。



ノリノリなセリフ。いいすっね

KONG桑田の人生 アーこりゃこりゃ 3

[セリフが長い！　多い！ 役づくりもハンパじゃないし、今回の幻十郎はスゴイでェ!!]


フォトグラファー・コングのデビュー作(!?)「サンコン」——しっかし…濃いですねぇ…

《PROFILE》
コング桑田(こんぐくわた)

誕生日：8月23日　出身地：大阪府堺市
血液型：B型
趣　味：バイクをころがす、銀細工、木彫り
芸　歴：12〜3年
好きな言葉：欲しいもの、あげたいもの…愛とええはなし
担当したネオジオキャラとゲーム名：牙神幻十郎(『真サムライスピリッツ』『サムライスピリッツ斬紅郎無双剣』『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』)ナインハルト・ズィーガー(『真サムライスピリッツ』) ギース・ハワード(『餓狼伝説3』『リアルバウト餓狼伝説』)ダック・キング(『リアルバウト餓狼伝説』)

並ばす側で仕事したる！ コング流連休活用法

ＹＯ！　兄弟姉妹、元気にしとるか？　連休何してたん？　俺は18歳頃より、連休や夏休みは仕事をする期間と決めてた。映画館、ドライブ、旅行…そんな事したら、先々で人、人、人…でしょ。そして、並ばなあかんやろ。俺そんな事できんのや、それやったら並ばす側で仕事したる！　と決めてから、連休はイベント司会、ライブ出演やら、盛り上げ野郎としてすごしてきた。

But…な今年のG.W.はポラポラにはまった!!

ところが今年の休みは〝Ｎｏ！〟やった。ドタキャン、雨天中止で仕事なし、入金もなし、電話しても友はいず、あるのはヒマのみ！　どないしょか考え、窓ガラスふきでも…と思った時、ピーンときた。そう！　ポラロイドカメラで作品を写す事にする。なぜなら『天晴』の皆を見て、私にとって一番正しいヒマ利用だと思ったからだ。やっぱり〝ハマル〟は素晴らしい！（昔、亀のデザイン画書いたり、風呂の湯アカ取りに〝ハマル〟）。

そのカメラは『ポラロイド社　スペクトラＰｒｏ』その説明書に初めて目を通し、あるわあるわのあれやこれやの機能を使い、考え、楽しんで〝ハマル〟にちゃんとはまる。結果、100枚のフィルムを使い、被写体が自分自身というさみしさを乗り越えて、照明にもはまり、連日ポラポラした。ええ作品はないけど、この1枚もらって下さい（題は『サンコン』）。

〝ブルーズマン〟幻十郎の役作りに大苦労!!

こんな感じにダラダラ過ごした、リラックスはデラックスの連休最終日の5月6日、「アーこりゃこりゃ」とチャラけてしまったらあかん「人生、苦しきゃ人を斬る」みたいなヘビーな人生を歩む男を演じる仕事があった。そいつの名、牙神幻十郎。6月号で紹介されていた『武士道烈伝』シナリオのセリフ録りの、ほんまキツイ！　1日になった（前日の5日、今考えると録音に備えるかのように、俺は24時間爆睡してしまった）。

6日当日、朝6時にやっと目覚め、まずシャワーで身を清め、とどいたばかりの台本に目を通しまず驚いた。セリフが長い＆多い！「ＲＰＧだからだよ」と言われればそうだろうが、じゃ、どうして今日ギリギリ台本が届くんだ！と、疑問を持つが、すぐ理解した。〝秘密、蜂蜜〟なんだ。そう言えば6月号に書いてあった、豪華ゲストやオリジナルキャラの事もわからない。「恐るべしＫＯＮＮＹ！　うん!?　必殺技はこれなんや！」とまず、1度目を通し〝斬紅郎無双剣〟の攻略ビデオの幻十郎シーンを3回ほど見直し、もう1度台本を声を出し読んでみる。そして、その時初めて〝喜〟〝楽〟を殺して生きてきた、ブルーズマン幻十郎を知る。そして「オマエに俺が演じられるか？」と挑戦を受けたような気がした。今まで何度か幻十郎の声を録ってきたが、その時、萬屋錦之介の拝一刀、影の軍団の千葉真一の両者からインスパイヤーされ演じたが、今回はそれだけでは彼を演じる事ができない。映画『ナチュラルボーンキラーズ』のビデオを観るが答えはない。「うーん、わかるよ」みたいな嘘もつきたくない。犯罪心理学者のような納得もしたくない。でも、録音時間が近づく。

そこで、まず共通点1つになる方法をとった。それは、幻十郎の中にまだあるであろう人の心、優しさを感じ、それから彼の魂と近づき、俺なりの幻十郎を録ってもらった。

スタジオ内は暑く、2時間の時はすぐに過ぎ、録り終えた時の何とも言えない気持ち良さ、小市兄弟も3時間スタジオに籠り、完全燃焼したそうだ。今回我々声優チームは皆、気合いの入った作品を残したと思う。これから先、君が彼らの人生の喜怒哀楽を感じ、ごきげんな物語を作り、楽しんでくれ！

Ｐ.Ｓ.その夜俺は、『ブルース・ブラザーズ』と『レニングラード・カウボーイズ・ゴー・アメリカ』という、〝そんな事したら死ぬで！〟と、ツッコミ入れられても、誰も死なない映画2本を見た事を報告する。


牙神幻十郎／『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』

KONG INFORMATION

ON AIR
KBS京都テレビ『KONG&KAPPA街でカッポれ!』
毎週水曜日/23:00〜23:30
ABCラジオ『コーク・ティーンズ・クラブ』
毎週土曜日/22:35〜23:15

LIVE
6／20(木) 大阪・ナンバロケッツ
●リリパット・アーミーの仲間のイベントに、"King Kong& The Golden"で出演!!
〈問合わせ〉06ー766ー2260・中島らも事務所



©SNK 1991

攻略／DSP-たろりん

オールドゲーム攻略

名作シューティング徹底攻略前編！

ASO II LAST GUARDIAN

SNK／シューティング／47M／1991年3月25日発売
カセット版：18,800円　CD版：5,800円

今回はあの『ASO』の続編『ASOII』のエリア1から3までの徹底攻略だ。
数多くのアイテム&アーマーの使いどころもバッチリ紹介してるんで、しっかり読んで参考にしてくれい。

ASOIIとは？

横画面、縦スクロールのシューティング。部分的に横にもスクロールして、ものすごい広さを感じるぞ。

6エリアを2周する形の全12エリア構成。1エリアが長い上に、クリアまでの道のりも長いのだ。ふー。

だが、豊富なパワーアップアイテム&危険なパワーダウンアイテム大出演で、最初から最後まで飽きさせませんぜ。グラフィックの美しさもみもの。とても5年前のゲームとは思えないのだ。背景にみとれてるとやられちゃうぞ。

特殊攻撃可能なアーマーだって11種類もあるし、こりゃハマったら眠れませんな。

パワーアップ方法は2種類だ

パワーパネル

空中のカプセル型の敵をやっつけると、パワーパネルが出現するぞ。このパネルはレーザーで撃つたびに、S→L→Mと変化するのだ。

しかし、危険なことにこれらの〝逆パネル〟が存在するのだ（Gパネル以外）。

もちろん〝逆〟なので、まちがえて取ってしまうと、それぞれのレベルが1ランクずつさがってしまうぞ。よくみて取ろう。



パワーパネルは出してすぐ取るのが鉄則

パワーポイント

地上の特定のピラミッドを破壊するとパワーポイントが出現する。

パワーポイントの〝逆〟は〝逆Eポイント〟のみ。アーマーのエネルギーを8ゲージも消費してしまうので、要注意だぞ。

アーマーとは？

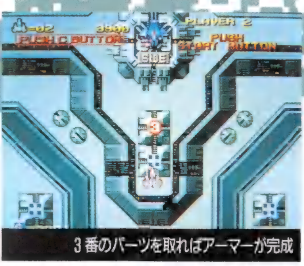
レーザー&ミサイルの通常攻撃の他に、アーマーを装着することによって、さらに強力な攻撃のできるアーマー攻撃がある。

アーマーを手に入れるには、Gパネルか Gポイントを集めてエリアクリア後に買うか、地上のピラミッドを破壊して、3つのパーツを集めなくてはいけない。

パーツを集める際、同じアーマーのパーツを連続して3つそろえなくてはいけないぞ。

途中で別のアーマーのパーツを取ってしまうと、それまで集めていたパーツは解除され、アーマーを1から集めなおさなくてはいけないのだ。

パーツがどのアーマーのものかは、ピラミッドが開いた時、アーマーの名前の頭文字が出るから、間違えないようにね。



3番のパーツを取ればアーマーが完成

パワーパネル

パネル	効果	パネル	効果
Sパネル	自機のスピードレベルが1ランクUP	逆Sパネル	自機のスピードレベルが1ランクDOWN
Lパネル	自機のレーザーレベルが1ランクUP	逆Lパネル	自機のレーザーレベルが1ランクDOWN
Mパネル	自機のミサイルレベルが1ランクUP	逆Mパネル	自機のミサイルレベルが1ランクDOWN
Gパネル	1ゴールドUP。これをためてアーマーを買おう	逆Eパネル	アーマーのエネルギーが1ゲージ減る
Eパネル	アーマーのエネルギーを1ゲージ補給		

パワーポイント

ポイント	効果	ポイント	効果
Gポイント(黄)	Gパネルと同じで、1ゴールドUP	Eポイント(青)	アーマーのエネルギーを4ゲージ補給
Gポイント(赤)	Gポイント×10。つまり10ゴールドUP	Eポイント(赤)	アーマーのエネルギーをMAXまで補給
Wポイント	約4画面分、強制的にワープさせられる	Kポイント	取った時点のLMレベルを1回死ぬまでキープ
Rポイント	約4画面分、強制的に戻される	逆Eポイント	アーマーのエネルギーを8ゲージ消費
Cポイント	最弱レベルに戻される。ストックしたアーマーもパー	1UPポイント	自機が1機増える

エリア別攻略

AREA1 宇宙基地

さて、エリア1ではサイド・ホーミング・ファイヤーの3つのアーマーを作ることが課題となる。アーマーのパーツは地上のピラミッドを破壊することで出現し、どこでどの種類のパーツが出るかはパターンになっている。

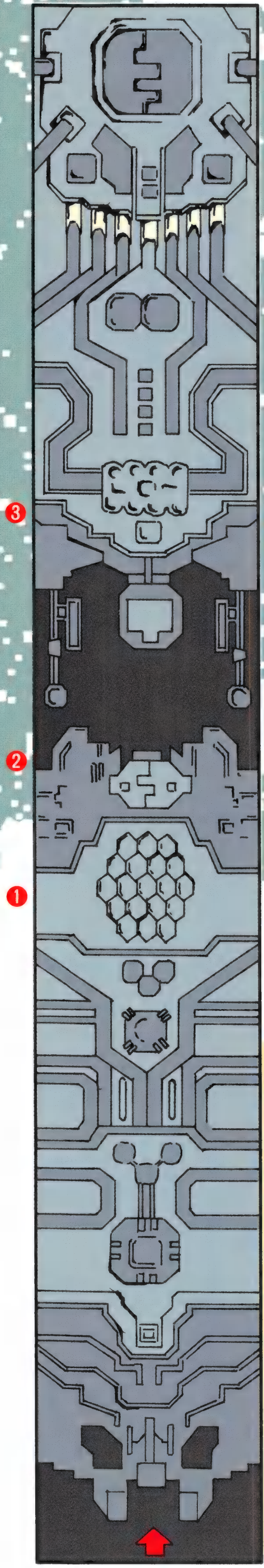
アーマーを効率よく作るコツを伝授しよう。ピラミッドは1つずつ破壊していく。そして、パーツが出現したらすぐにそれを取り、それから次のピラミッドを破壊するのだ。こうすることで画面上に同じパーツがダブって出現することがなくなり、確実にパーツをそろえていくことができるというわけ。

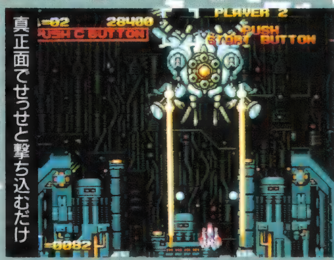
前置きがかなり長くなったが、エリア1のポイントとなる箇所の解説に入る。

❶中ボスその1。こいつは真上に重なって対地ミサイルを連射しているだけで簡単に倒せる。

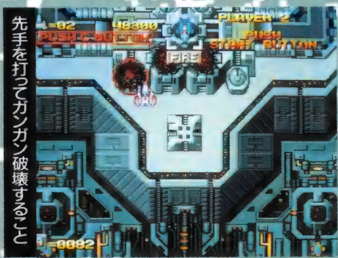
❷次に、そのすぐあとに出現する中ボスその2。ハッチから浮上してくる大型機だ。こいつは正面でショットを撃ち込むだけ。出してくる弾やレーザーは全然当たらない。

❸後半のポイントは、地上物が密集しているところ。上にいって対地ミサイルを連射しどんどん地上の砲台を破壊していかないとマズい。直前にザコが突進してくるので、それを破壊したら画面の一番上にいって撃ちまくろう。





真正面でせっせと撃ち込むだけ



先手を打ってガンガン破壊すること

BOSS レプラント・ダル

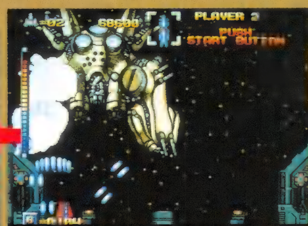
最初のエリアのボスにしてはけっこういやな奴。こいつは速攻で倒してしまうに限る。まず、サイドアーマーを装備して、誘導弾を撃ってくる左右のパーツに撃ち込もう。

両方のパーツを破壊すると、ボス本体が画面内をまわりながら誘導弾と短いレーザーを撃つようになる。が、気にせずガンガン撃ちこもう。サイドアーマーがなくなっても、そのあとの無敵時間を使って撃ち込む。慣れれば余裕だ。



アーマー損失時の無敵状態で楽勝


腕を壊すとこんな攻撃をしてくるが…



まずは2つの腕（?）を壊す

お得情報！ 金儲け大作戦

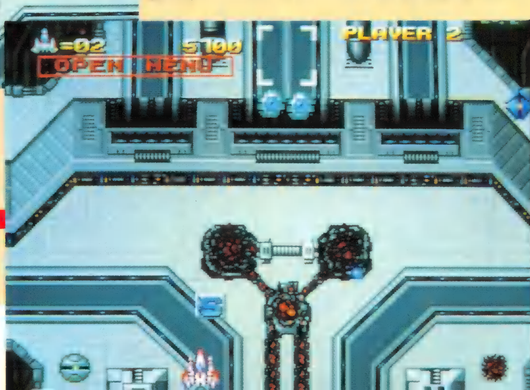
さて、ここらへんでゴールド不足に悩む君達にお得な金儲け方法を伝授しよう。

まずはパワーパネルをどんどん回収して、フルパワーにしよう。

フルパワーになると、そのあとは逆パネル（パワーダウン）しか出なくなる。それをショットで3回撃つとGに変化することがあり、これを取ってゴールドを稼ぐことができる。…のだが、もっといい方法があるので紹介しよう。名づけて、「ゴールドファクトリー」。まず、フルパワー状態で逆Sを取り、スピードだけ1段階下げる。すると、それからはSのアイテムが出るようになり、そのSを1度撃つと、SかGが1/2の確率で出るのだ。もちろん取るのはGのみ。ショットを当てる回数も1度でいいのでラクチン。ぜひ試してみて欲しい。

出現したSパネルを撃つとGが出る！





スピードだけMAXでない状態で…

AREA2 巨大戦艦とその内部

まず、補給シーンでニュークリアアーマーを買おう。これはボス戦での必需品だ。



これが絶対必要なんですよ〜

このエリアは敵戦艦との戦い。最初は外側のパーツを破壊することになる。

❶まず、左右から砲台パーツが飛んでくる。戦艦と合体する前はダメージを与えることはできないので、弾を避けることに専念。上の方が安全地帯だ。パーツが合体して上から戦艦がスクロールしてきたら、中央→左右の順にパーツを破壊。



弾のスキを見て上に逃げ込もう

❷パーツをすべて破壊するとスクロールがはじまる。画面最上段にいって対地ミサイルを連射しよう。たくさんある砲台をすぐ破壊するためだ。

そのあと再びスクロールが止まるので、砲台などのパーツをすべて破壊しよう。

❸またまたスクロールがはじまったらファイヤーアーマーを装備。ハッチから出てくる中型機×2に備えるためだ。

この中型機は先端部が開いた時にしかダメージを与えられないので、開いた時にファイヤーを撃ち込んで一気に破壊してやろう。弾もファイヤーが消してくれるので安心。うまくすれば中型機を破壊してもエネルギーが残るので、噴煙を出す3つのエンジン(?)の破壊を狙ってみよう。

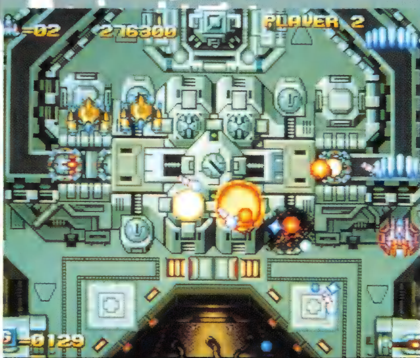


口が開くタイミングを覚えるのがベスト

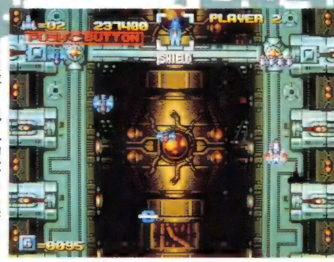
❹舞台は変わって戦艦内部。ここでは左右の地形を結ぶ橋の基部を素早く破壊していくことがポイント。これを破壊すれば、うっとうしい移動砲台が出てこなくなるからだ。

とはいっても、あまり自機を前に出していると、いきなりザコに突っ込んでこられて死ぬ可能性がある(特に、横から突っ込んでくるザコに注意)ので、地上物を撃ったら下に戻り、安全を確認してからまた撃ちにいく…という動きを繰り返そう。

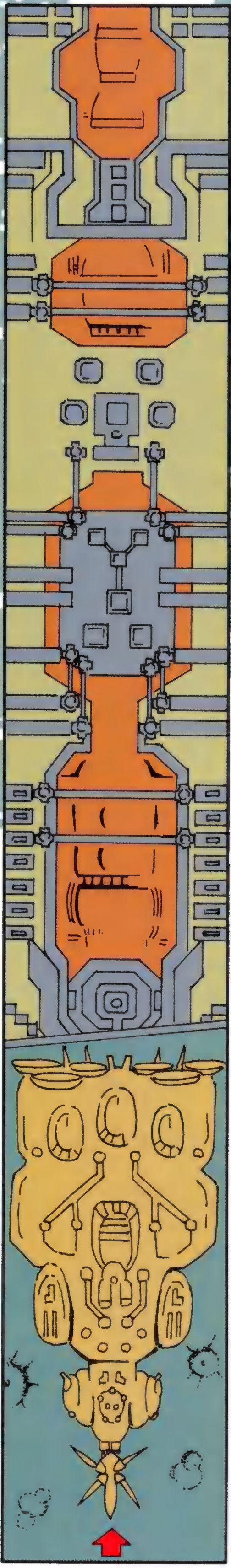
❺橋の箇所を抜けると、エリア1同様に地上物が密集しているところがある。ここは空中物も同時に出現してつらいので、ホーミングアーマーを装備して地上物をガンガン破壊するのがオススメだ。空中物に備えて、自機は画面最下段に置くこと。ここからは、ボスまでずっとEを取りながらホーミングを維持して進んでいけばバッチリである。



ホーミングを装備すればラクチンだ



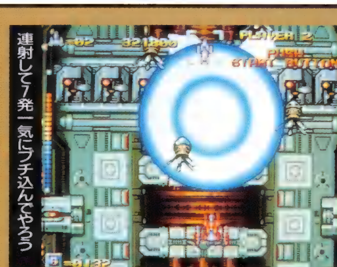
この地上物を素早く破壊していくのだ



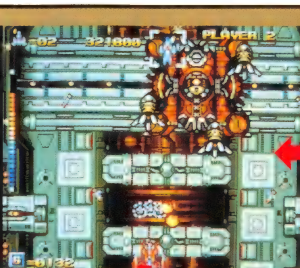
BOSS ダーガイア

ニュークリアアーマーをチリンと装備して、ボスの正面で全弾撃ち込む。それだけでこのボスを倒すことができる。これを知っていればまったく問題ない。

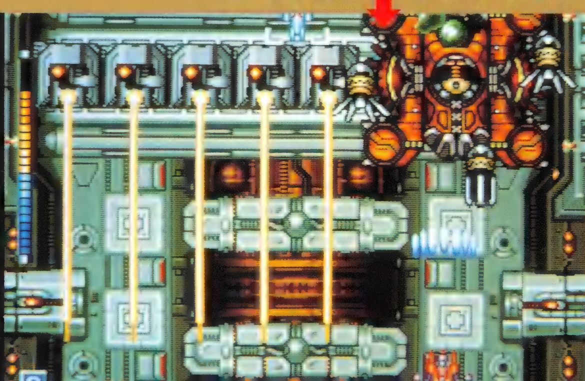
まれに弾や誘導ミサイルがニュークリアの爆風の外に漏れてくることがある。これにだけ注意を払うこと。誘導ミサイルはうまく撃ち落とそう。



連射して7発一気にブチ込んでやろう



ミサイルだけはがんばって撃ち落とせ



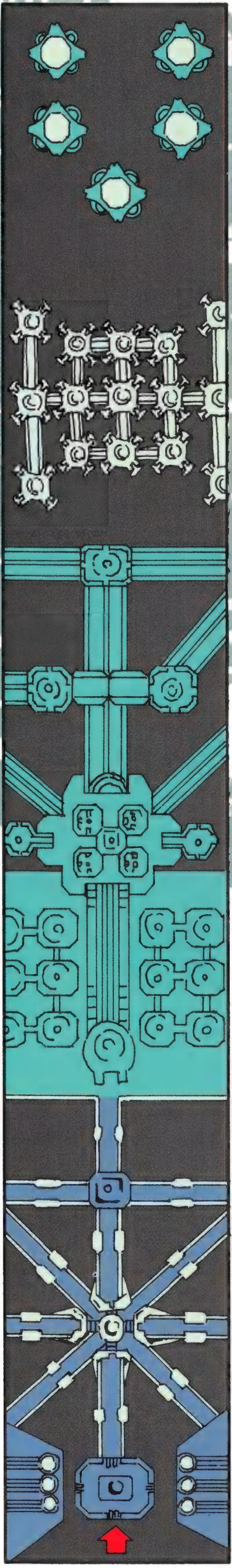
正面にいればレーザーは怖くないぞ

AREA3 月内部の敵基地

網目状に通路が張りめぐらされているエリア。ここの特徴は、画面が左右に広く、横に任意スクロールするということ。しかし、横長の画面でさらに横に広いステージなんて…とビビる必要はない。画面外の地上物は弾を撃ってこないし、空中物もスクロールを利用して画面外に出してしまえば消滅してくれるという、実にラクなエリアなのだから。

❶前半は地上物の嵐。ここも前エリアと同じく、あまり前に出ると空中物に体当たりされる可能性があるので、地上物を撃っては下がり、撃っては下がり…を繰り返そう。特に、画面の下の方の左右から出現して画面内を旋回するザコと、巨大化してチリリンと寄ってくる球状の飛行物に気をつけること。

このあたりでサンダーアーマーが作れる。逃さぬように。



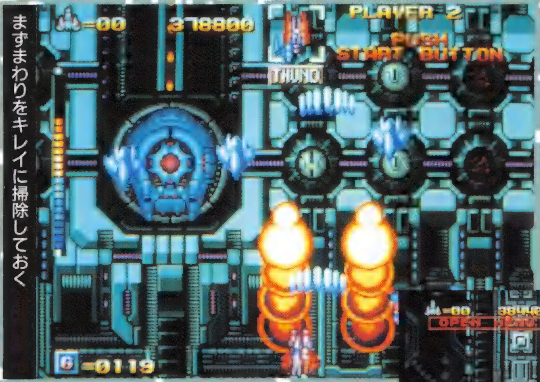
❸

❷

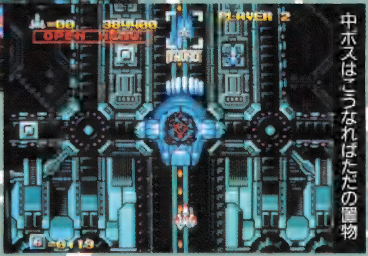
❶


横からくるこいつらは最下段で撃て

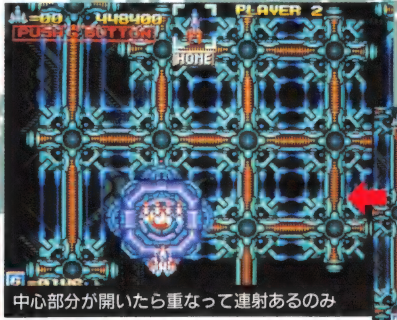

寄ってくる上にカタいので注意


まずまわりをキレイに掃除しておく

❷エリア中盤にさしかかると、中央の通路上を中ボスが上に走っていく場所に出る。ここではショットガンアーマーが有効だ。装備したら、まず中ボスの周囲の砲台を一掃してしまおう。それから中ボスに撃ち込む。こいつは半壊させれば誘導ミサイルを撃てなくなるので、あとはまわりの地上物の弾に気をつけながらゆっくり料理してやろう。


中ボスはこうなればただの置物

❸しばらく進むと、スクロールが止まって2体目の中ボスとの戦いになる。こいつの攻撃は2種類。通路（線路）の上を移動しながらファンを振りまわす攻撃と、誘導ミサイルを撃ってくる攻撃だ。ファンを振りまわしている時はダメージを与えられないので、ひたすら中ボスと距離をとるように逃げまわる。中心部分が開いたら誘導ミサイル攻撃の合図。中ボスに重なって対地ミサイルを連射してダメージを与えよう。


中心部分が開いたら重なって連射あるのみ


点対称の位置に逃げるといい感じだ

BOSS グレイ・ドーラ

このボスにはファイヤーアーマーが超有効。前エリアクリア時の補給で「ファイヤーアーマーが必要なんですよ」といいながら買っておこう。

上からボスが降りてきたら地獄の業火でガンガン焼きまくれ。エネルギーが切れるまでにボスのほとんどのパーツを破壊できるぞ。

最後に残るパーツは、左右の大きなパーツになるはず。このパーツは、画面内を踊り回る鉄球（通称ジェットコースター）を出すのだが、左のパーツの鉄球はかなりよけにくい。ファイヤーが切れる前に左のパーツだけは破壊しておきたい。そうすればあとは右のパーツを破壊するだけだ。

鉄球のよけ方は、最初に最下段に飛んでくるのをやや上でよけ、それから左下→右下と移動するだけ。

ちなみに、ノーミスでこのボスまでくると、鉄球が弾を撃ってくることがある。こうなるとかなりピンチなので、ファイヤーが切れたらシールドアーマーを装備するといい。


ボスのパーツをめりめり破壊できるぞ


恐怖の鉄球、パターンを覚えるしかない



ANOTHER SHOT IN SHIBUYA

生駒治美連載 Vol.3

碧い砂時計

NG（ネオジオ）ギャルズパワー爆発！の超ぶっとび楽しい1日でした



ナコルル
／『サムライスピリッツ』
©SNK 1994

This is HARUMI IKOMA

生駒治美（いこまはるみ）
2月5日生まれ／大阪府出身A型／B80・W58・H86／趣味は芝居、コンピューター、スキー、スノーボード、テニス、ダイビング、ジャズダンス／大阪テレビタレントビューローに所属
〈これまで担当したネオジオキャラとタイトル名〉
ナコルル（『サムライスピリッツ』『真サムライスピリッツ』『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』）／シャルロット（『サムライスピリッツ』『真サムライスピリッツ』）／羅将神ミヅキ（『真サムライスピリッツ』）／キング（『龍虎の拳』『龍虎の拳2』『KOF'94』『KOF'95』）／ユリ・サカザキ（『龍虎の拳』）／ブルー・マリー（『餓狼伝説3』『リアルバウト餓狼伝説』）／シンクレア（『ART OF FIGHTING　龍虎の拳　外伝』）

いつまで喋っとんねん!! 遠足気分の私たち♡

わぁーい!! 先日NG（ネオジオ）ギャルズのレコーディングだったのですが、超ぶっ飛び楽しかったのだ。舞・ユリ・ナコのかしまし3人NGギャルズが揃うのは、麗子ちゃんがナビゲーターを務めるビデオ「NEO・GEOギャルズグラフティ」以来。それに香澄も加えての乱痴気騒ぎが展開されたのだ。遠足気分でやってきた私達のおともはもちろんお菓子。ユリちゃんの差し入れを片手にスタジオのソファを占領し、ピーチクパーチクルンルン。「お前らいつまで喋っとんねん」って多分心の中で思っていたのでしょう、スタッフの「ぁ、あのーそろそろ発声練習かねてやりましょうか」の声。彼らの心配をよそに、元気一杯NGギャルズの返事がスタジオにこだました。これはほんのプロローグにすぎなかったのだ。

問題児生駒炸裂!! 破壊度またまた大上昇！

まず人身御供にあったのはユリちゃん。あのかわいい声と爽やかな元気さで難なくクリア…のはずだったのに、一箇所だけはまっておりました。

次が舞ちゃん。さすがそとばの振付師だけあって、リズム感ばっちりの彼女は、スムーズに終了。そして、私の番がやってきた。歌は大好きだが、ナコちゃんの声で歌うとなると、こりゃまた大変。問題児生駒はまたしても炸裂してしまった…。

［その1］自分では気づいていなかったが、リズム感がなかった。その為スタッフAさんが直々に歌ってテンポを取ってくれた。「1 2 3はい！」のAさんの声が神の声に聞こえたのはいうまでもない。

［その2］破壊魔だった私は、ここでもやってしまった。スタジオの機械を倒してしまったのだ。歌の途中で、一ロジュースを飲もうと動いたところ、ヘッドフォンのコードにひっかかってガラガラガッシャン！ 血相を変えてスタジオの人が飛び込んできたのは、いうまでもない…（あぁ、あれから機械はちゃんと動いたのだろうか？ 怖くて聞けない）。

そして、［その3］…いや、これくらいにしておこう。

最後が香澄ちゃん。彼女も一箇所で悪戦苦闘していたが、何とか終了。個々の部分を録り終えて、いよいよ全員での合唱とコーラス隊。今までの実績（どれだけ周りを悩ませたか、であるが…）で、すっかり番号化されてしまったNGギャルズ（ちなみに1号＝I、2号＝H、3号＝Y、4号＝S）、ここからがガゼンうるさかった。

なんせ舞、ユリ、香澄、ナコのキャラが集合したんだから、女子高生の井戸端会議を黄色い声で再現しているようなもんだ。まぁ、そのお蔭で間奏部分の喋りがすんなり録れたが。ここは皆しかと聴いて、誰が何をいっているかチェックして欲しいなぁ。ネオジオフリーク宛にお手紙待ってるよ。

完成版を聴いて感動！ ユリちゃんの目には涙が！！

そんなこんなでまたしても鳥肌モノの楽しいレコーディングが終わろうとしていた。が、しかし、今回はそれだけではなかった。なんと私達の美声を録り終えた後に、野村のよっちゃんのギターが加わったのだ。突然聞かされたよっちゃん来訪話に半信半疑になりながらも、彼を待ち続けました。と、日付が変わろうという時刻にノソッとあのよっちゃんが入ってきたではありませんか。ミーハー根性まるだしの私達はすっかり有頂天になって、ソファにのっかり聞き入ってしまいました。

途中よっちゃんのソロ部分があるんだけど、それを阻止する舞ちゃんの一言は何とよっちゃんのアイデアで生れたのだよ。色んな人の閃きが、この歌に詰まってるのよね。最後に皆で聴いた時、やっぱり胸が熱くなってしまいました。泣き虫ユリちゃんなんかボロボロ泣いてたぞ。こうして無事レコーディングを終えたのでした。

今回もまた、皆の人生絵巻に色を添える事になったんじゃないかなぁ。良い夢見れそう！

じゃ、NG（ネオジオ）ギャルズの歌、聴いてや！（間違ってもNG（エヌジー）ギャルズ違うよ）。感想はお便りで待っとります。

家・庭・版

新作モード情報

アーケードからコンシューマーへ…

MVSから家庭用（カセット、CD）になったことで追加されたモードや、変更点などの情報を紹介していくコーナー「新作モード情報」。今号は『龍虎の拳　外伝』と『ビッグトーナメントゴルフ』を中心に3本を紹介しよう。

ART OF FIGHTING 龍虎の拳

SNK

CD版の『龍虎 外伝』はタイムアタックがアツイぞ!!

カセット
4月26日発売
32,000円

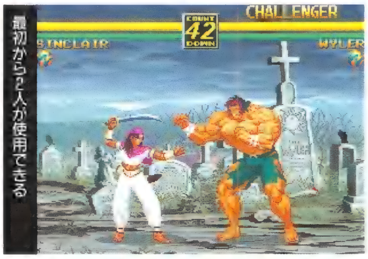
CD-ROM
6月14日発売予定
7,800円 ※

CD版の発売日まで1週間を切った『龍虎の拳　外伝』。今号は前号でも書いた通り、CD版の情報を紹介しよう。待たされただけあって、CD版に追加されている要素はかなりのボリューム。この記事を読んで、変更点をチェックしておこう。

ワイラーもシンクレアも最初から使える

家庭用のカセット版はコマンド入力することによって、2人のボスキャラが使えるようになっていたが、このCD版では何もしなくても最初から使えるのだ。

面倒臭がりやの人にとってはかなり便利かも（別に面倒臭がりやの人じゃなくても便利か）。



最初から2人が使用できる

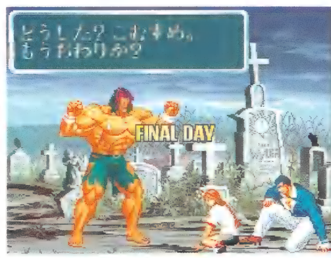
ワイラーとシンクレアにもデモが追加!!

家庭用のカセット版には、「リョウ」のデモが追加されていたが、このCD版にはワイラーとシンクレアのスタートデモ（ラストボスと闘う前に流れるメッセージ）が追加されているのだ。



何やら反乱の雰囲気が漂う

だからナニ？　と思う人もいると思うが、あのワイラーとシンクレアのストーリーが多少は分かるということで、一度は見ておいても損はないだろう。



ロバートとは逆パターンのデモ

毎度おなじみオプションで色々設定可能!!

前号で紹介したオプションモードの他に、CD版ではさらに3つ項目が設定できるようになっている。

1つは簡易セレクト画面になる（簡単なキャラセレクト画面のこと。ロード時間に関係がある）シンプルセレクト。2つ目は途中のデモをカットできる、デモカット。3つ目は対戦のみステージ選択できるVSステージ（最終ステージは不可）。

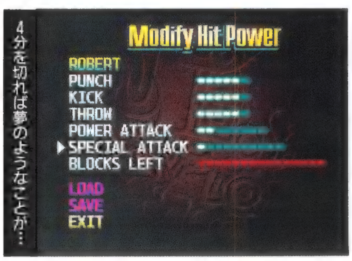
どれも結構役にたちそうだが、実はこれ以外にもある条件をクリアすることによって、またまた項目が追加される。

タイムアタックで設定可能な項目が増える!?

で、これがウワサのオプション項目追加の条件。要はCPU戦をクリアした時間によって、新たな項目が追加されていくという寸法だ。

まず10分を切ると「キャラの色が変更できるコンフィグモード」。次に8分を切ると「デモだけを見れるモード」が追加。6分を切ると「キャラのスピードを設定できるモード」が追加される。そして、4分を切ると「パンチやキック、必殺技の攻撃力を設定できるモード」が追加されるというわけ。最後の4分を切るのはかなり難しいと思う。

クリア時間が早ければ早いほど、追加される項目のグレードが高いし、一度追加されればそのまま保存されるので、得意なキャラで一発勝負を決めたいところだ。



4分を切れば拳のようなことが…



CD版では色々と変更できる

※CD版予約限定商品は、8,800円です。

ビッグトーナメントゴルフ

CD版にはゴルフマニアも納得の2モードが追加された!!

ナスカ

カセット
3月1日発売
29,800円

CD-ROM
5月3日発売
7,800円

ついに3機種全部が揃い、熱いバトルを繰り広げられるようになった『ビッグトーナメントゴルフ』。

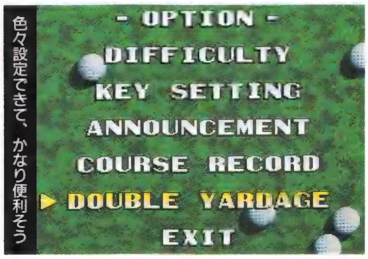
今回は、カセット版からCD版に移植される段階で加わった、新要素を紹介しよう。

CD版は待たされただけあって、かなり変更されている。カセット版を持っている人も注目だ!!

オプションも項目が増えてかなり便利に

カセット版のオプションでは難易度の変更しかできなかったが、CD版では難易度の変更はもちろんのこと、ボタン設定やアナウンス有無の他、各コースのハイスコア（CD版では各コースごとにハイスコアが設定されている）を見れたり、ダブルヤーデージスイッチのオン・オフ（オンにするとグラブの飛距離が2倍になる）などが設定できる。

一気に4種類も増えているので、色々な条件で楽しむことができそうだ。



色々設定できて、かなり便利そう

CD版のウリは新たに加わった2つのモード

CD版には新たにアナザーゲームモードが追加されている。アナザーゲームモードにはアーケードモードにはない2つのモードがある。まずはそれらのモードを紹介しておこう。

ハンディキャップモード

プレイヤーが自分の実力を計れるようにと追加されたのが、このハンディキャップモード。

4つのコースの中からランダムで選ばれた、エキストララウンドをプレイした結果によって、ハンディの度合いが分かるというもの。

またコースごとにコースレート（難易度）があるので、同じスコアでもまったく違うハンディになる場合もある。



自分の実力が判断できる

グランドスラムモード

文字通り、4つのコースで優勝し、グランドスラムの栄冠を勝ち取るためのモード。

基本的にはストロークプレイと同じだが、予選と決勝の2ラウンドに分かれており、その2つの総合成績によって順位が決まるようになっている。当然、予選落ちもあるので、気を抜いた攻め方はできないぞ。



4つのコースで優勝を目指せ!!

勝利の先には隠しコースが待っている!!

グランドスラムモードで、グランドスラムを達成すると現れるのが、隠しコースであるスコットランド・リンクスコース。

このコースは今まで挑戦してきたコースよりもかなり難しいが、ここまで勝ち抜いてきた人ならばクリアできるはず。ちなみにこのコースでも優勝すると、スーパーグランドスラムという偉業が達成できるのだ。やったね!!

最後にとてもグランドスラムを達成できない！とお嘆きのアナタに朗報!! 実は隠しコマンドでも、リンクスコースを呼び出すことができるのだ。そのコマンドとはコースセレクト時に「←↙↓↘→+D」と入力するだけ。試してみたい人はどうぞ。でも難しいぞ！



ゴルフの原点。有名なコースだ



それも難しいコースばかり。むう

MVSとカセット版の違い

MVSとカセット版の違いはたった1つ、ゲームレベル（難易度）の選択ができるだけだ。ゴルフゲームだからあまり関係ないかもしれないが、一応覚えておこう。



シンプル イズ ベスト。懐かしい

『マジドロ2』が5月24日に緊急発売!!

カワイイキャラが大人気のパズルゲーム『マジカルドロップ2』のCD版が、5月24日に緊急発売された。

当然、この「新作モード情報」でも取り扱うソフトではあるのだが、変更要素が一つしかないということで、こんな形でお送りしているというわけ。

その肝心の変更点とは、コマンド入力しなくてもキャラ選択画面からいきなりボスキャラが使えるということ。これは地味なようで、かなり便利な変更点だ。『龍虎の拳外伝』のボスキャラ使用コマンドといい、最近こういう変更点が多いよね。



この3人が最初から使える

サムライRPGアフレコ密着リポート

キャラボイスアフレコ直後の声優さんにアタ～ック!!

『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』のキャラクターボイスの収録第1弾がおこなわれた。
キャラ数もセリフの量もかなり多い本作品、アフレコも4月25、29日(東京)。5月5、6日(大阪)と、計4日間にわたる長丁場。本誌は密着取材を敢行した。

TOKYO

スタジオの重い扉を開けると、ミキサールームの大きなスピーカーからセリフが聞こえてくる。張りつめた空気に圧倒され、動くことさえはばかられる。「OK!」緊張の糸が少しだけゆるむ。「バトルボイスのテストいってみましょう」「はい」台本には一体何と書いてあるのか、見当もつかないようなものすごい声。ふと見ると、スタッフの肩が小刻みに震えている。

「お疲れ様でした」一人のキャラクターに息が吹き込まれた瞬間。みんながほっと一息つく。ブースのドアが開いて、声優さんが出てくる。汗だくだ。そう、この東京録音の日は両日とも初夏なみの気温。締め切ったブース内はもはやサウナ状態。収録を終え、気温とともにテンションも上がりきった声優さんたちの表情とコメントをお届けしよう。



石井直子(いしいなおこ)

牛若姫(うしわかひめ)

お母さん役の多い石井さん、姫役はどう?

牛若姫って、かなりキレてる役なんです。普通、攻撃する時には厳しい顔をしますけど、この人は笑いながら攻撃するんです。だから逆に怖いですよ。でも、こういう役ってやると面白いんです。入り込んでしまえば、恥ずかしさも何もなくなるし。この作品、かなり面白いと思います。バトルシーンのセリフも迫真に迫っています。私も声が枯れるまでやりましたので(笑)。



永吉由佳(ながよしゆか)

千年比丘尼(せんねんびくに)

まじめで一生懸命な永吉さんはにかみながらコメントくれました

おばあちゃまの役ということでまず〝どういう感じの人なのかな〟って、いろいろ考えました。その時は元気な感じなのかと思ったんですが、穏やかに…ということだったので難しかったです。もう一つ敵キャラをやりましたが、〝勝ち誇った笑い声〟ができず、意識すると余計「ホーツホツホツホ…うーっ」って、息が詰まって不自然になってしまう。難しかったぁ…。



岩男潤子(いわおじゅんこ)

時姫(ときひめ)

優しい物腰は時姫そのもの

時姫は天草の乱で亡くなった女性。魔力でこの世に蘇った敵役なのですが、まるで天使のような美しさと優しさを持っているという奥の深い役でした。キャラの動きを見ずに声をあてるゲームの仕事は演技力の甘さが目立つので、まだまだ難しいですが、素敵な役に出会い、自分もそうなりたいと向上心が持てます。今回も同様で、時姫を演じられてとても嬉しかったです。



渡辺健(わたなべけん)

花諷院骸羅(かふういんがいら)

立身出世劇団出身の役者これからブレイクする宣言

とりあえず終わってほっとしてます。いつもは役者で、こういう仕事は初めてでした。今回の骸羅の声も、わりと偶然出てきたっていうか(笑)。普段舞台では、あまりこういうごつい役はやったことないんです。そんなに身体もごつくないし、太ってもいないですからね。これから舞台やTVにちょくちょく出ることになると思いますけど、そんな僕にも注目して下さい(笑)。



高乃麗(たかのうらら)

疾風の鈴音(しっぷうのおん)

カッコいい少年の声はもう鳥肌モノ!!

ゲームの仕事っていつもそうなんですが、全体のストーリーの流れがよく分からないので、すごい想像力が要求されます。あとは音を操ってくださる方々を信頼してやるしかないんですよね。微妙ない回しで、雰囲気が変わってしまうことが多いですから。私、ゲームすごいヘタなんですけど、私の声がお助けしますので、みなさん、最後まで敵をやっつけて下さい(笑)。



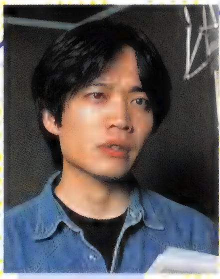
立木文彦(たちきふみひこ)

破怨(はおん)

アニメでもモンスター系の役が多いこの人今回どんな声が聞けるか楽しみ!!

まず台本を見て「ああ、やはりモンスターか」と。結構、モンスター系の悪役は多いです。だから、モンスターなりの怒りや悲しみを徹底的に表現しようと考えました。中途半端にやりたくないんですよ、特にゲーム関係の仕事は。アニメなどはわりと絵に助けられる部分がありますが、ゲームは本人の表現次第ですから。その分楽しんでできます。これも私の性でしょうか(笑)。

西田政彦（にしだまさひこ）



陰陽師頭領

大阪を拠点に活躍するひとりの舞台役者がいた

こういう仕事は初めてで、はじめは声から作るのか思ってましたが、わりと芝居同様気持ちから入っていく感じだったので、そのへんはやりやすかったです。が、会話形式でないので、自分でテンションを上げ続けているのが大変でした。僕は普段は、大阪の遊気舎という演劇集団に所属していまして、舞台で芝居をしています。役者としての僕も、よかったら見て下さい。

菅原正志（すがわらまさし）



アースクェイク

悪役が多いらしいがおとぼけキャラもNICEです!

アースクェイクのようなタイプの悪役はわりと多いので、やりやすかったです。もうひとつモンスターの声もあてたのですが、のびのびとストレス解消になりましたね（笑）。でも面白いですね、こんなデジタルな世界なのに、こうして汗だくで声をあてるという、実にアナログな仕事（笑）。そのへんの苦労を、プレイなさる方々にも分かってもらえると嬉しいですね（笑）。

真殿光昭（まどのみつあき）



天草四郎時貞

二枚目役が多いけど本人はユーモアセンスに溢れてる

カッコよくて冷たい天草四郎時貞。歴史上の天草四郎は結構好きで、彼をイメージして演じました。冷たいが、ふとした瞬間暖かさが見えるように…できてないかな（笑）。悪役を演じるのは好きなのでよかったです。僕ね、こう見えても結構イジワルなんですよ～（爆笑）。

この作品って、アニメとかにはならないんですか? なったら出たいな。

生駒治美（いこまはるみ）



シャルロット

嬉しすぎるシャルロット姉さん復活!!

今回はシャルロットが復活! ということで、とても嬉しいです!! シャルロットの声はわりと出しやすいので、録音作業自体は楽なんです。気がつくと手を腰に当ててたりして（笑）。RPGがサムスピでできる…これはスゴイことですよ! 格闘ゲームの時と違い、キャラの個性をより感じて、もっとキャラを好きになれると思います。ぜひ、寝ずに(笑)やって下さい!!

石井康嗣（いしいこうじ）

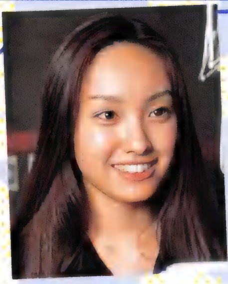


ナインハルト・ズィーガー

山崎、望月そして今回ズィーガー渋キャラ似合いすぎ!!

暑い!（笑）暑い時にこんな濃い仕事は!（笑）。こういうゲームのキャラは身体がごつい人が多いから、その中で差異を出すのがポイント。ズィーガーは今回結婚して皇太子ということでしたから、ごつい中にも上品な部分を出しました。ただ、掛け声は上品というわけにもいかないので、戦闘シーンでは、品のあるキャラだということを念頭に置いてプレイ下さい(笑)。

千葉麗子（ちばれいこ）

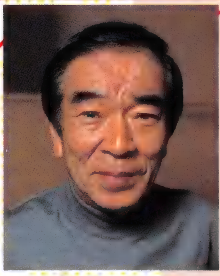


チャムチャム

原宿でインターネットカフェやったりしてます

最近自分の会社でのインターネットの仕事が多かったんで、芸能チックなお仕事は久し振りでした。今回はRPGということで、以前のチャムチャムとは違って設定が奥深い。セリフも長くていいまわしが難しかったです。「ネタリロクワカケ」は懐かしくて嬉しかったですけど。今後ゲームソフトの制作なんかもやってみたいと思って、今作戦を練っているところなんです。

小林清志（こばやしきよし）



柳生十兵衛

余りにも有名だけどいっときます“次元大介”

柳生十兵衛は、歴史上の人物でもあるキャラですから、そのイメージを壊さず作るという感じで、新しく作るという感じではないね。それに特別僕のキャラクターと違うわけでもないから、それほど苦労はしなかった。ゲームの音入れってのはさ、単発的なセリフを、この設定でこういう声で…って入れるから、瞬間的な芝居が必要。やりにくいっていえばやりにくいけどね。

松本梨香（まつもとりか）



羅将神ミヅキ

広～い守備範囲の声をゲームの中でもっと聞かせて!

闘いもののゲームの声はずっとやりたかったんで、今回初めてやれて嬉しいです。ゲーム大好きなんで、完成版を早くやりたいな。ミヅキの他にもう1役やりましたが、全然変えて作ったのでお楽しみに。絵がない分、想像力は必要ですが、自由に感じることができるので嬉しいですね。想像をふくらませて作ったけど、絶対ゲーム画面と合ってる自信あります。

安井邦彦（やすいくにひこ）



サンゼルマン伯爵

あずきちゃんのお父さんとはえらい違いだ（笑）!!

サンゼルマン伯爵は…いわゆるゾンビ系?(笑)。俺よりもっと人間味がない悪者という感じでしょうか。それから彼は貴族なのですが、貴族といえば日本では、「まろは…でおじゃるよ」なんてイメージがあるんですけど(笑)、そんなところも入れつつ演じました。だから多少コミカルな面も入っていると思うので、そんなところも感じてもらえればいいかなと思っています。

ところ変わって後半2日間は大阪・天満。
ビルの入り口のすぐ右手にあるドアを開け、階段を降り切るとそこはもうミキサールームになっている。狭い空間に圧縮された熱気と緊張感は、東京の時と同様、作業に直接携わることのない本誌記者にも充分伝わってくる。
一方待合室では、新人の声優さんが、台本を手に本番前の最後のチェックに励んだり、ベテランの声優さんが、久し振りに顔を合わせた仲間と談笑、そこに収録を終えた声優さんが加わったり…と、実にリラックスした柔らかい雰囲気。
また、5日にはほりえかおりさんが、6日には曽木亜古弥さんがそれぞれ陣中見舞いをかねて、スタジオに遊びにくるという嬉しいできごともあった。



宇尾野宏美（うおのひろみ）

大虎（ダーフー）

待ち時間に一生懸命練習する姿がけなげで印象的でした

難しいなと思いました。王虎の息子役だったんですが、必死になればなるほど声が女の子に戻ってしまうんです。〃マルコメ君〃をイメージしつつ（笑）演じました。賢い、真面目な男の子なので、叫びながらも粗雑にならないようにというのが大変でした。私、ゲームはすごく好きで、かつてゲーセンでバイトしていた時は〃真サム〃にはまってました。下手なんですけどね…。



豊田望有妃（とよたみゆき）

遊女（ゆうじょ）

笑顔がとってもチャーミング〃色っぽさ〃欠けてなんかいません

キャラクターに命を吹き込む仕事なんで、大変難しいですが、やりがいがあります。遊女の役ということだったんですけど〃色っぽさ〃というのは私に一番欠けている部分なので（笑）何で私が？ってちょっと不思議な気が…。
スタジオの中で録っている時は、テンションを上げ続けていたので、終わって出てきた時は、何かもう〃酸欠状態〃でした（笑）。



矢野栄路（やのえいじ）

橘右京（たちばなうきょう）、不知火幻庵（しらぬいげんあん）

毎度おなじみ右京様が今回は多くを語ってくれるらしい

普段右京ってセリフ少ないですが、今回は感情を表に出したセリフが多かったので、これまでとはちょっと違う。幻庵もやりましたが、右京と幻庵は振り子の端と端みたいに両極端ですから、やっててどっちも楽しいですよ。それから新年号で僕「艶つけていきます」とコメントしましたが、あれはカッコつけていくという意味。僕がオカマだと勘違いしないように（笑）！



モンスター前塚（まえつか）

千両狂死郎（せんりょうきょうしろう）、花諷院和狆（かふういんにこちん）

和狆の笑い声が耳から離れないふおっふおっふおっふおっ!!

今回長めのセリフがあって、より一層頭の中で浮き出た部分があって嬉しかったです。キャラがより自分の近くにきた感じがして。ゲームはめちゃくちゃ好きで、サムライシリーズもやりますよ。もちろん自分の担当したキャラを使ってですが、弱いです（笑）。
みなさんがキャラに思い入れを持ってプレイしてくれると、声を入れた私達も嬉しいです。



田中昭子（たなかあきこ）

チョナチョナ

好奇心いっぱいの瞳これから何かが起こりそう

初めてやったんですけど、やってみると楽しくて、もっともっと勉強して、いろんな声を出せるようになりたいです。お婆さんの声とか、男の人の声とかね…。台本もらった時は、チョナチョナがどんな人なのか分からなかったんですが、練習していくうちにキャラがだんだん自分のそばにいるような気持ちになって、最後は友達のチャムチャムまでもかなり近くに感じました。



野中政宏（のなかまさひろ）

首斬り破沙羅（くびきりばさら）

最近はKOF'95で勝つたびに「燃えたろ？」練習してる模様

とりあえず〃喉がもってよかったな〃って感じです。これまであんまり破沙羅でしゃべったことなかったから「よし、やってやろう。特に『素晴らしい悪夢だぁ～!!』は絶対キメてやろう！」という意気込みできました。格闘ものとはまた違って、面白かったです。僕、最近は京を使って『KOF'95』やってますが、はっきりいって僕ちょっとスゴいですよ（笑）！



島（しま）よしのり

ホーリー（魔法使い）

もの凄く爽やかな魔法使い…かなぁ…なんてちょっと思いました

面白かったですよ。今回は、ホーリーという魔法使いの役がメインキャラ。でも、たまにはカッコいい役もやってみたいですねぇ（笑）。
息子が今中学1年生で、ネオジオゲームで対戦するんですけど、もうボコボコですわ（笑）。今はリアルバウト餓狼伝説をよくやってます。こういう声をやっていると、特に子供がいるので自慢になりますよ。



生駒治美（いこまはるみ）

ナコルル

その表情から察するにばっちりでしたね!!　ナコルルは

はぁー…お疲れ様です～。大変でした。セリフがすごい量なんですよ、とにかく。それに、ナコルルの声はかなり作っているんで、どうしても持続時間が限られますね。でもストーリーはすごく面白いですよ!!　まだ詳しくはいえないですけど、私の好きなイルカちゃんが出てくるところがあるんです！　ナコルルのいろんな面が見られるこの作品、私もすごく楽しみです。



弓雅枝（ゆみまさえ）

妖貴妃（ようきひ）

ナチュラルな可愛さをいつまでもキープしてね

自分でイメージした妖貴妃と全然違ったんで、大変でした。きつ〜い、イジワル〜な女の人を想像していたんですけど、どちらかというと扇子を持って優雅に毒のあるセリフを吐く…という感じでした。わりと声を作ってやるタイプのキャラでした。だから掛け声のところで「あ、わりと可愛い声なんだね」なんていわれて（笑）、やはり作った声を張るのは難しいですね。



新居利光（あらいとしみつ）

服部半蔵（はっとりはんぞう）

淡々とした語り口の中にふとこぼれる微笑みが魅力的

普段こういう声の出し方はしないですから、いいストレス解消になります（笑）。10分もやってたら、すごい汗出ますよ。服部半蔵はこれまで時代劇などでもよく演じられているので、そのイメージから外れて作るのは難しい。今回は4役やったんですけど、地声から離れたものは持続させにくいので、事前に自分で録音したものを聞きながら演じました。お楽しみに。



臼井雅基（うすいまさき）

覇王丸（はおうまる）

今日も全開覇王丸 さらなる充実ぶりが期待される

まず、これまで格闘ゲームの中でやってきた覇王丸のさらけ出し方とはだいぶ違います。これまでは、闘っている険しいイメージがほとんどでしたが、今回はそれだけではないですよー!! アフレコ作業に関しては、セリフも多く、ストーリーも凝ったものになっていたので大変でした。今回のこのRPGを、ぜひ楽しんで可愛がって、もっと覇王丸を好きになって下さい。



小市慢太郎（こいちまんたろう）

ガルフォード

この笑顔がたまらん!! 劇団の公演もぜひ観てみたい

いやぁ…おフロ上がりのような気分です（笑）。あっという間のできごとでした。

台本もらった時は、その量の多さにまず驚きましたよ。"これは手ごわいな…"って。ガルフォードにはいろんな見せ場があったので、かなりやりごたえありましたね。セリフが多いというのもあると思いますが、ストーリーがしっかりしていたので、役に入り込みやすかったです。



コング桑田（くわた）

牙神幻十郎（きばがみげんじゅうろう）

一度会ったら忘れない(!?) この声、この顔、この表情

すごいよ、今回は。幻十郎の秘密が分かった！ チェックだよ！ 今はいえないけど、素晴らしい、幻十郎は。惚れたね！ 背中に傷を持とうと思った（笑）！ 決めましたね（笑）。5月6日は幻十郎の日！ 髪の毛も幻十郎スタイルにし、指輪4、首飾り2、腕輪3、鍵類すべて外し、靴下も脱ぎ（笑）、録音に望みました！ もう文句いわず、マシン買うて絶対やり！（笑）



辻裕子（つじゆうこ）

ビクトリア（ズィーガーの妻）

霊感少女が皇太子妃役に挑戦!!

すごく楽しかったです。いろいろイメージを作るのが難しかったですが…。今回はビクトリアという王女様の役なんですが、普段とのギャップが大きいんで（笑）、その上品な部分を出すのに苦労しました。それに年齢の設定も、実際の私よりかなり上なので、トーンを落とした声を持続させるのも…。これからもどんどんいろんなキャラに挑戦していけたらなと思っています。

KENネオジオに再登場！



4月29日、本誌4月号で紹介した謎のオペラ歌手、KENがスタジオを訪れた。彼は本作品のEDの歌を歌うため、そのイメージ作り&陣中見舞いに立ち寄ったのだ。「一体どんな曲が…」非常に気になるところだが、きっとこの人ならやってくれるはずだ。期待して続報を待とう！



東中あけみ（ひがしなか）

アントワ王妃（おうひ）

普段は主にナレーション 初のゲームボイス録音に興奮

とりあえず終わりました！（笑）なんかまだ興奮状態ですね…（笑）。アントワ王妃は気品ある役柄なんですが、普段あまり気品あるとはいえない状態なので（笑）"気品を…"といわれて苦労しましたね。叫ぶシーンも結構多かったので、汗いっぱいかいちゃいました。ゲームキャラの声は初めてやったんですけど、面白いですね！ 嬉しかったです。

江戸小町決定!!



ゲーム中のサブイベントのひとつ、芝居小屋で歌うお江戸のアイドル、江戸小町。正体はこの人、山岡厚子さん。このお嬢さん、可愛いだけではない。テレビ東京の人気番組『コムロギャルソン』のオーディションコーナーで堂々第2位という経歴を持つ実力派。しばし足を止め、彼女の歌に耳を傾けるのも…♡

リムルル新キャスト決定！



そ・れ・は♡ 中学2年生の美少女アイドル松本恵ちゃん。5月21日、アフレコとお披露目記者会見がおこなわれた。リムルルに扮した恵ちゃんは「思ったよりも辛かったです、特に苦しがる声のところは難しかった」「リムルルのお茶目なところが自分に似てると思いました」とにっこり。初々しい笑顔がGOOD！

安井邦彦の遊びは終わりだ!!

—ROUND 1—



4月29日、『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』キャラボイス収録直後

"もうひとりの八神庵"安井邦彦さんが、ついに本誌連載コラムで登場!!

『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』では、サンゼルマン伯爵の声を担当（ちょっと"怖い系"のキャラクターだそうだ）。

KOF'95以来2度目のネオジオタイトルへの登場に、ファンの期待はいやがおうにも高まっていることと思う。が、そのお話は次回以降ということで、ちょっとの間待ってもらうとして…記念すべき第1回は、安井さんのネオジオデビューキャラ、八神庵について語ってもらった。

安井邦彦が"もの申す"怒涛のコーナーのスタートだ!



八神庵／『The King Of Fighters '95』
©SNK 1995

私がここにいる理由は"彼"との出会いがあったから

皆さん、こんにちは。今月から、私、安井邦彦がこのコーナーで"もの申す"ことになりました。どうぞよろしくお願いします。

さて、「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」が世に出てからもうずいぶんと久しいような気がしますが、僕がなぜ、この誌面に登場しているのかというと、それはやはり「遊びは終わりだっ!!」とのたまう"彼"との出会いがあったからなので、記念すべき第1回はその"彼"のことについて話していきたいと思います。

早く庵さんと再会したいです…と、さりげなーく次回作を催促

まァ、演じた僕自身はそれほど意識していないのですが、「極悪非道」などとも評される"彼"、八神庵（可愛く、「いおりん」とも呼ばれていますが）…。

確かにカッコいいよね。思えばしばらく会っていないけど、元気にしているのだろうか?

いやいや、KOF'95は家庭用ソフトにもなっているし、ゲームセンターにいけば彼は必ずそこにいるのですが、僕にとっては、その"役"（つまりこの場合は庵さんですが）を演じている時だけが、その"役"と会っているときなので、作品として出来上がったものをあとで観たり聴いたりしても、それはもはや"異次元のもの"というか、"遠い存在"なんですよね。

テレビのレギュラー番組かなんかだと、毎週、収録のたびにその"役"に会えるけれど、こと庵さんに関しては、ぶっちゃけた話、昨年二回だけ都内の某録音スタジオで、"対面"したきりで、すっかり御無沙汰なんです。何となく、淋しいというか…。はやくまた会いたいな。今度はまたいつ会えるのかな。なるべく早い方がいいよな、と、さりげなく『次回作』の催促をしているのかしらんと、自分で思ったりして…。

だったら、いっそのこと、毎週どこかのスタジオで彼に会えるようになったらいいなァ。

もっと普通の生活をしている庵さんを演じてみたい…

いつかのインタビューのときにも話したと思うんですが、闘っているときの庵さんだけでなく、もっと"普通の生活"をしている彼も演じてみたいですねェ。人生の難局に対面したり、肉親や親友との別離にあったり、はたまた、深く愛する人と出会ってしまったり…。

こういったことは、人間ならだれでも経験するはずのことで、それは皆さんだって庵さんだって同じだと思うんです。

え!? 彼はそんな"ヒューマン"な奴じゃない!? もっと超人的な悪役だって…!? いやいや、彼にだってきっと人知れず涙することがあると思いますよ。どんなに強い男だって泣くことがあるんです。隠れて便所なんかで。

また、心から愛する女性がいたとしても、彼のことだからとても素直に口には出せないでしょうね。その女性がまた、宿敵の妹かなんかだったりして…。よせばいいのに。でも好きになってしまったらもうどうしようもないんですよね。可哀相な庵くん…。

おっと、すっかりおとぎ話に"入って"しまったところで、誌面がつきてしまいました。残念。この続きはまたの機会ということで。

——いかがでした? これにこりずに次回もまたおつきあいください。では、その時までさようなら。

安井邦彦（やすいくにひこ）
YASUI KUNIHIKO PROFILE

誕生日：12月12日
出身地：愛知県
血液型：A型
趣味・特技：音楽鑑賞、ウォーキング（バイクにも乗るが今はお休み）、最近また夜中にギターを弾きだした
声優歴：3〜4年、それまでは専ら舞台や映像の仕事
（声優としてのキャリア）
ネオジオゲームキャラ：八神庵（『KOF'95』）サンゼルマン伯爵（『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』）
テレビアニメ：「ゴールFH」「銀河戦国群雄伝ライ」「バケツでごはん」「あずきちゃん」他
オリジナルビデオアニメ：「特捜戦車隊ドミニオン」「超時空世紀オーガス02」他
海外ドラマ、映画：「怪奇の館」「メルローズ・プレイス」「ER」「ビバリーヒルズ青春白書」他

最新音楽 CD & VIDEO

CD 聴きどころはやっぱり本作のための新曲さ!!



NEO·GEO GALS Vocal Collection

SNK/新世界楽曲雑技団

6月21日発売 ¥2,500(税込)
CD：PCCB-00219
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
特典：24Pオールカラーブックレット

SNK女性キャラクターテーマソングを1枚に集めた初のベストボーカルコンピレーションアルバム。懐かしい名曲から女性キャラ声優4人が歌う本作のための新曲もあるぞ！ これは必聴!!

〈ディレクターノーツ〉

過去のSNKのアレンジアルバムの中から、キャラファンと声優ファンに人気の高かった"歌もの"を1枚のアルバムにまとめました。古くは桜井智千葉麗子から、最近は過去に好評を博した、SNK声優陣による「THE SONG OF FIGHTERS'95」の続編を女性声優陣のみにより新録。生駒、ほりえ、曽木、弓の4人がキャラになりきり楽しく歌い上げます。さらにボーナストラックとして、過去の代表曲をリミックス感覚でつなぎ合わせたMega Mixを追加収録しています。

CD シブ〜イ楽曲と未使用ボイス要チェック



NINJA MASTER'S 〜覇王忍法帖〜

ADK・ADK SOUND FACTORY

6月21日発売 ¥1,500（税込）
CD：PCCB-00209
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
初回特典：スーパーピクチャーCD

ADKの新作格闘アクション「NINJA MASTER'S〜覇王忍法帖〜」を早くもCD化。オリジナルバージョン、ボイスコレクション、S.E.コレクション完全収録。解説書、楽譜つき。

〈ディレクターノーツ〉

ADKが変わった。もちろんよい方向にだ。ゲームも、今までのワールドヒーローズシリーズ等とはまったく反対の重く渋い雰囲気をもったゲームになっている。

当然楽曲の方もかなり渋く、一言でいえば"かっこいい曲"である。

音的にも、今までと同じ音源とは思えないほど作りこまれている。いうまでもなくVoice&S.E.も完全収録しているが、実は未使用ボイスまでも収録しているので、チェックしてみるといい。

CD ゲーマデリック初監修マジドロシアターは必聴ダ！



マジカルドロップ2

DATA EAST GAMADELIC

6月21日発売 ¥1,500（税込）
CD：PCCB-00217
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
初回特典：書き下ろしマジドロ2ステッカー

データイーストの新作パズルゲーム「マジカルドロップ2」のオリジナルBGMとボイス、S.E.はもちろんのこと、ミニドラマ『マジドロシアター』（ゲーマデリックのドラマ監修初挑戦作！）などを収録したファン必聴盤!!

〈ディレクターノーツ〉

いつも楽しませてくれるゲーマデリックが、今度はドラマに挑戦した。

以前発売した彼らのアルバム「Rap de LIC」のオープニングを飾ったミニドラマを憶えているだろうか？ スタートラインはそこにあるのかも知れない。

だから今回のCDをかけた瞬間、知っている人は思わず"ニヤリ"であろう。

「マジカルドロップ2」のオリジナルBGM全曲のあとが、今回の目玉『マジドロシアター』。

もちろん、檜山修之氏、千葉一伸氏をはじめとする、ゲームオリジナルキャストのオリジナルドラマである。本来のイメージを絶対に壊さないことをモットーに制作したドラマなので、間違いなく楽しめるはずである。

今回のドラマでゲーマデリックは企画、音楽、音効、監修、声の出演をしている。何でもこなす彼らの実力には毎回驚かされる。

VIDEO&LD "よく喋る"攻略ビデオ ユリやフレアの声も聴けるぞ



ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

SNK

6月5日発売 ¥4,800（税込）
VIDEO：PCVP-11877
LD：PCLP-00605
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
特典：8P解説書（LDは4P）
初回特典：ネオジオワールドプレミアムチケット（入場券）付
ゲームプレイ：ジェイケイ、モリスケ、修羅騎士 鷹、蒼炎闘士ゆーち
声の出演：小市慢太郎、臼井雅基、矢野栄路、モンスター前塚、JAI、生駒治美、弓雅枝、石田太巳、ほりえかおり、斉藤亜紀子

本誌編集部監修による攻略ビデオ。ロバート、リョウのストーリープレイ、連続技、対人戦、対CPU戦を全キャラ完全フォロー。各EDやスタッフロールはもちろんのこと、ゲームオリジナル声優総登場の解説もバッチリ収録。

〈ディレクターノーツ〉

今回のビデオはよく喋る。ゲームオリジナルの声優フルキャストに加え、本作ではプレイキャラではなくなったユリ・サカザキ、本作初登場のフレア・ローレンスも声の出演をしている。デモやエンディングに出てくるテロップを、本人たちのセリフ入りで楽しめるのはこのビデオだけだ。

ロバート・ガルシアが今回の主役だが、前作・前々作とも声優が違う。今回のロバート役、小市慢太郎氏は歴代の中で最もはまり役ではないだろうか。

T mode

桜井智 連載 Vol.4

桜井の失敗談、ナイショで公開しちゃいます



智ちゃん、最近どう？『Cherry』発売を記念しての全国規模のイベントも終わって、やれやれ…ってトコかな？ あ、でもそろそろ夏のミュージカルのお稽古に入っている頃だネ。と、またまた忙しさ大爆発な予感が智ちゃんを取り巻いてる気がするが、なに、彼女なら大丈夫。元気印の智ちゃんのパワーは、このNFが保証する(!?)。

カリンちゃんに関してはキャラの方から歩み寄ってくれた…

いつも応援してくれて、どうもありがとう。

2月から続いてきました、"梅桃桜井智大作戦"も、いよいよ終了間近となってきました。

私も『Cherry』のイベントラッシュが終わって、やっと一息…ってところです。でもすでに、夏の準備が始まってたりするんですけど。

さて、今月は、私桜井智のちょっとした失敗談なんかしちゃおうと思います。

ネオジオのゲーム『超人学園ゴウカイザー』の時は、キャラクター設定が（多少はありましたけど）、そんなに多くなかったので、自分の好きな感じのキャラクターに演じることが出来たんですよ（もちろん、音響監督さんとちゃんと打ち合わせしてからですが…）。

セリフも、かけ声で、「てりゃ〜」とか「えい！」とか、技の名前とかで、あんまりお芝居お芝居していないので、それはそれで難しいですけども、どっちかというと、キャラクターの方から私に歩み寄ってもらっちゃう感じで演じることが出来たんです。

OH！ 台本がない!! 桜井ラジオで大ピンチ!!

で・も…。ストーリーのあるゲームだと、そのキャラクターそのキャラクターの役どころとか、設定がいろいろあるんですよね。

で、この前、とあるゲームに声の出演をさせてもらったあと、そのゲームのキャラクターについて、ラジオインタビューをうけることになったんです。

なのにその時、ゲームの台本が手元になかったんです。台本がないおかげで、スッカラカン（!）の状態で、インタビューを受けることになっちゃって…。これには私もまいってしまいましたね。

まわりのスタッフに聞いても、「一番理解しているのは、台本全部読んだ智ちゃんだよ」だって。まあ、それはその通りなんですけど。

こんなことなら台本はしっかり手元に置いておくんだった〜って、後悔しちゃいました。

ゴウカイザーのドラマでは私の方から近づきたい…

『超人学園ゴウカイザー』も、ラジオドラマになって、もっとカリンちゃんのキャラクターが動いてくれれば、私の方からも歩み寄っていけるかなと思っています。

みんなも、"あっ、この瞬間、なんか私（桜井智）とカリンちゃんが重なってるな〜"なんて思って聞いてくれると、嬉しいですね。

さてさて、今月もそろそろページが無くなってきたようなんで、最後にお知らせを。

先月このコーナーにも書かせてもらいました、朝倉薫演劇団のお芝居『桃のプリンセス』のビデオとLDの発売日が決定しました！ 6月25日パイオニアLDCさんから発売されますので、お芝居を観に来てくれた人も、来れなかった人も是非観て下さいね。

え？ さっきのインタビューですか？

それはそれ、なんとか無事に終わりましたヨ。

桜井智プロフィール

[本名]八田友江 [誕生日]1971年9月10日 [出身地]千葉県市川市 [血液型]AB型 [身長・体重]158cm・46kg [サイズ]B80・W57・H80 [趣味]ジョギング、日本舞踊、洋裁、キーボード演奏 [所属]エルスタッフプロモーション [これまで担当したネオジオキャラとタイトル]かりん／『超人学園ゴウカイザー』 リムルル／『サムライスピリッツ斬紅郎無双剣』

●ある時はTVアニメやゲームの声優、ある時は一人のボーカリスト、そしてある時は『朝倉薫演劇団』の看板女優と、多岐にわたって大活躍中！



かりん／『超人学園ゴウカイザー』

RELEASE INFORMATION

CD IN STORE NOW



『T-mode』 ビクターエンタテインメント VICL-687 ¥3,000(税込) 1995年9月21日発売

●ファーストソロアルバム。



『ACTRESS〜朝倉薫演劇団劇中歌ベスト・セレクション〜』 パイオニアLDC PICA-1090 ¥3,000(税込) 1996年2月21日発売

●智が舞台で発表した劇中歌、イメージソングをセレクト。



『L.A. EarlyTOMOSakurai』 ポニーキャニオン PCCG-00352 ¥3,000(税込) 1996年3月21日発売

●L.A.時代の代表曲8曲と、新曲2曲を新録にて収録。



『Cherry』 ビクターエンタテインメント VICL-762 ¥3,000(税込) 1996年4月21日発売

●オリジナルセカンドアルバム。全曲桜井智自身が作詞。



「怪盗セイント・テール」イメージソング『E夢、見よう！』 ポリグラム PODX-1008 ¥1,000(税込) 1996年5月25日発売

●桜井智&井上喜久子の無敵ユニットCD（シングル）。

PHOTOGRAPHS



『STAGE』 角川書店 A5判／オールカラー80P ¥1,500(税込) 2月14日発売

●ファースト写真集。

[舞台]『怪盗セイント・テール』ミュージカル 7／26の"品川きゅりあん"皮切りに全国30ヵ所公演 (問)03-3372-8120〈プラムブロッサムプロモーション〉

[ラジオ]『アニメExpress〜ギャラクシーネットワーク〜』TBS／毎週土曜日・24：30〜25：00 MBS／毎週土曜日・23：30〜24：00 CBC／毎週日曜日・22：00〜22：30

ネオジオフリーク編集部提供

NEO・GEO オリジナルグッズ 通信販売コーナー



◆テレホンカード

NF表紙をテレカに!! 各限定300枚！

価格：1,236円／送料：100円



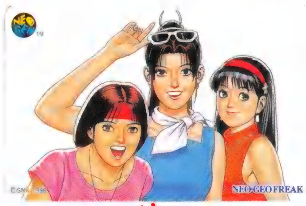
八神庵
商品番号：T-IOR-01



草薙京
商品番号：T-KYO-03
在庫僅少



ナコルル・リムルル
商品番号：T-NR-02



舞・ユリ・アテナ
商品番号：T-YMA-04
在庫僅少

◆Tシャツ

イラストは森気楼!! NF 1周年記念描き下ろし! 限定100枚!!

●プリントは何度洗っても、落ちたりはげたりしない特殊仕上げ。日本製。伸び縮みなし。S、M、Lから希望サイズを必ず明記

価格：2,884円／送料：500円
商品番号：S-YMA-01



◆草薙京 ジグソーパズル

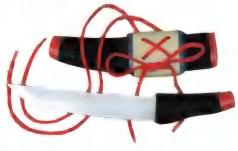
NFオリジナル京パズル 限定300個!!

●300ピース（サイズ：38cm×26cm）

価格：1,545円／送料：500円
商品番号：P-KYO-01



◆チチウシ



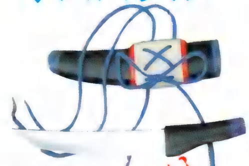
●斬紅郎無双剣版
価格：10,094円／送料：500円
商品番号：K-NAK-01
売り切れ

◆チチウシ



●真サムライスピリッツ版
価格：8,034円／送料：500円
商品番号：K-NAK-02
売り切れ

◆ハハクル



●斬紅郎無双剣版
価格：10,094円／送料：500円
商品番号：K-RIM-03
売り切れ

◆草薙京 グローブ

●フリーサイズ、本革製
価格：15,450円／送料：500円
商品番号：G-KYO-01
売り切れ



◆草薙京 バッヂセット

●バッヂはゴールド、炎はゴールドかシルバーから選んでね
価格：1,030円／送料：500円
商品番号：B-KYO-01
売り切れ





通信販売 お申し込み方法

※商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
※複数の商品をお買い上げいただいた時の送料（手数料含む）は、テレカのみの場合何枚でも100円。その他の場合は、一律合計500円となります。

◆商品をご注文の際には、必ず以下の項目を明記した紙を同封して、商品の金額＋送料（手数料含む）を現金書留にてお送り下さい。
【同封する紙に記入するもの】
①住所　②氏名　③電話番号　④商品名と商品番号
⑤数量　⑥商品と送料（手数料含む）の合計金額

※定額小為替、郵便振替、銀行振込、電話など、現金書留以外でのご注文は受けつけておりません。

◆お届けした商品が注文と異なっていた場合、またはすでに破損していたり不良品であった場合は、送料当社負担で交換をいたします。その場合、破損状態を明記して、宅配便か郵便小包の『料金着払い』をご利用のうえ、すみやかにご返送下さい。交換のお手続きは、お客様のお手元に商品が到着してから10日以内にお願いいたします。
◆在庫僅少の赤印のあるものは、事前に電話等で在庫のご確認をしていただいた方がよいと思われます。

◆ご入金日から商品の到着までには、2～3週間ほどかかります。あらかじめご了承下さい。
【申込先】
※編集部の住所が変わりました。ご注意ください。
〒112 東京都文京区水道2－13－12 SKビル202
㈱芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部
「ネオジオオリジナルグッズ通販」係
【お問い合わせ番号】
☎03－5395－6314

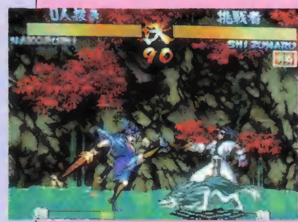
 ※実際の商品とはロゴ等若干異なる場合があります。限定品につき、各商品とも良識の範囲を越えた注文にはお応えできない場合があります。
※金額はくれぐれもお間違いのないようにお願いします。おつり等は送料の関係からお返しできませんので、悪しからずご了承下さい。

創刊1周年記念企画 6月号～8月号 PART-2



4

KOF'94
CDソフト／3名
(SNK)



2

ART OF
FIGHTING
龍虎の拳　外伝
CDソフト／5名
(SNK)



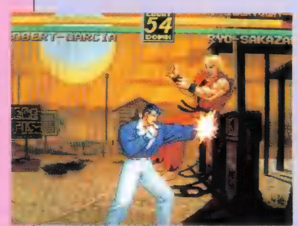
5

ワールドヒーローズ
パーフェクト
CDソフト／5名
(ADK)



3

サムライスピリッツ
斬紅郎無双剣
CDソフト／5名
(SNK)



1

ネオジオCDZ
／10名（SNK）



9

RB餓狼伝説
サイン(コング桑田)
入りポスター／5名
(SNK)



7

クイズKOF
CDソフト／5名
(ザウルス)



10

SNK特製ポスト
カードセット／10名
(SNK)



8

天外魔境真伝
CDソフト／5名
(ハドソン)



6

パワースパイクスII
CDソフト／3名
(ビデオシステム)

5月号プレゼントの当選者発表

5月号クイズの答え
藤堂竜白

①ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 ポスター
川平朝勝・沖縄県／酒井百合子・新潟県／古田顕・長野県／増間洋平・宮城県／甲田充明・茨城県
②ネオジオワールドオリジナルタオル
境麻紀子・長野県／浅野智之・兵庫県／持留大輔・鹿児島県／小板橋直人・秋田県／井手秀一・京都府
③AOUエキスポ'96パンフレット
阿部麻衣子・岩手県／保田雅俊・和歌山県／小山内美保・北海道／下野順也・鹿児島県／筒井悠介・滋賀県
④ゲーマデリックメンバーサイン入りCDキャリングケース
山口とおる・福井県／磯田誠・兵庫県／越後智幸・宮城県／杉山真章・栃木県／新垣貢・沖縄県
⑤マジカルドロップ2ステッカー
金澤大・北海道／西村恵美・広島県／小林恵・大阪府／石井彰人・大阪府／川添雄希・佐賀県／松山勝純・三重県／緒方武志・福岡県／山下貴司・鳥取県／吉川雄介・岡山県／大塚文子・東京都
⑥ステークスウィナーパンフレット
浜岡儀徳・広島県／堀井義規・埼玉県／小笠原博人・岩手県／長谷川純一・北海道／籠谷剛・栃木県／高橋侑也・静岡県
⑦ラギ ROMカセット
青木宏典・静岡県／上野真人・鹿児島県／中静宜也・新潟県
⑧真サムライスピリッツ ROMカセット
玉井芳行・東京都／長谷川正義・愛知県／樽川正和・福島県

以上のみなさん(敬称略)が当選です。おめでとうございます。

応募の決まり

ハガキにクイズの答え、ご希望のプレゼント番号、住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてネオジオフリークへのご意見・ご希望を記入のうえ、応募券を貼付し、次の住所まで。
〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202 ㈱芸文社分室 NEO・GEO FREAK編集部「7月号プレゼント」係

● 締切りは7月8日必着。発表は9月号（8月9日発売）誌上。

ちょービッグプレゼント
3号連続トリプルチャンス!!



14
ワールドヒーローズ
パーフェクト
Tシャツ／10名
（ADK）



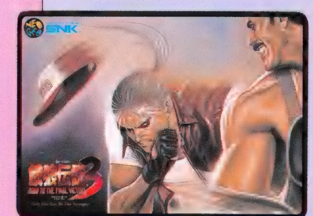
12
餓狼伝説３
下敷き／５名
（SNK）



15
マジカルドロップ
バンダナ／10名
（データイースト）



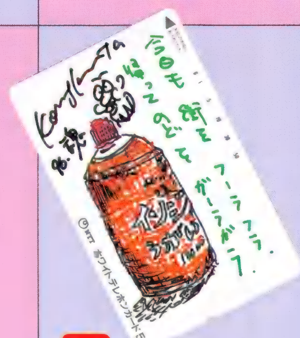
13
不知火舞
ハンドタオル
／５名（SNK）



11
草薙京バッヂ
／５名（SNK）



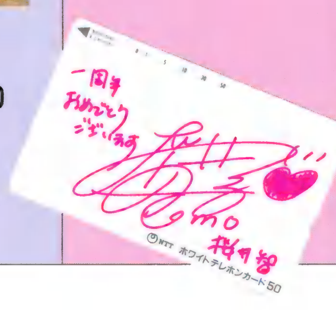
19
桜井智
サイン入り
テレフォンカード
／５名



17
ART OF FIGHT
ING 龍虎の拳 外伝
オリジナルサウンド
トラックス／５名
（ポニーキャニオン／
サイトロン&アート）



20
NIRA-KODOMO
みっきぃ救済
バッヂ／５名



18
コング桑田
サイン入り
テレフォンカード
／５名



16
へべれけ下敷き
／10名
（サン電子）

NEO·GEO FREAK 8月号予告

次号は7月9日発売　定価580円（本体563円）

真説サムライスピリッツ 武士道烈伝 最新情報!!

ニンジャマスターズ 対人戦攻略

神凰拳 対CPU戦攻略第3弾

超鉄ブリキンガー ステージ攻略第2弾

メタルスラッグ 中盤ミッション攻略

オーバートップ 本格ステージ攻略

◆巻頭特集　**メインイラストで振り返るネオジオゲームソフト**

◆声優インタビュー
モンスター前塚（二階堂紅丸他）

◆第3回ネオジオキャラクターオフィシャル人気投票
結果発表!!

◆オールドゲーム攻略
餓狼伝説SP
ASOⅡ 後半

◆もう一度愛して♥
ロボアーミー

◆声優連載コラム
生駒治美～碧い砂時計
コング桑田～人生,アーこりゃこりゃ
安井邦彦～遊びは終わりだ!!
桜井智～T-mode

（内容は都合により変更になる場合があります）

NEO・GEO FREAK　7月号
第2巻第7号　通巻第14号
1996年7月1日発行（毎月1回・1日発売）
定価580円（本体563円）

[illegible]

超！編集後記

●龍虎の増刊の編集後記でも書いたが今月は死んだ。発刊号以来のスーパーな苦しみを味わってしまった。来月は楽をしたいものである。ついでに休みもとって、旅行の1つでも行きたい気分だ。行くとしたら北の方がいいな。いいでしょ、勝俣さん。（片桐）

●今月の仕事は龍虎の増刊と本誌で、普通ならあひーのところ、ガダギリさんに任せっ放しだったので楽勝。ウソ。
前号の仕事が終わったあたりで『ロミオの青い空』LDが終了してもうた。俺の心のオアシスがぁ～！　次はナニのLDを買おうか。Xかなぁ。（伊丹）

●今回は書くことがないので個人的な伝言板にすることに決定！　南雲くん、バイクの免許取れました？　鈴木くん、たまには連絡くれ。山本君以下、スタジオSのみんな、俺を遊びに誘え！　小林さん＆灰谷さん、また飲みに連れてって。（山崎）

●今月は龍虎の拳　外伝のムックで、夜遊びも何もなし。仕事とわずかな睡眠のみ…！　まぁ、たまにはいいけどネ。それから、私と新谷さんはほんとに仲が悪いわけじゃないのです。ケンカ友達♡　この件での過激なお手紙はご遠慮しま～す。お願い♡（稲葉）

●今月は編集部泊まり込み日数記録を更新してしまった。あひ！　今日も目が覚めると、左の頬にワープロのキーボードのあとがくっきり♡　イイ夢見てたのに…台無し。しっかし、徹夜続きで疲れた時に炸裂するバカ話って、何であんなに面白いんだろう？（新谷）

●ところでみんな『ワンポイントキャラクターレッスン』って読んでます？　先月に続いて今月も殺人的なスケジュールのなか書いてるんスけど、このコーナー、2ヵ月連続担当はツライ。だからせめて「読んでるよー」なんてハガキくれるとうれしいっス。（新井）

●ネットのホストコンピュータがダウンしてしまった。おいしいソフトが貰えるところだったのに残念だったよ。HDもボカンらしいよ。あーあ。ところでそろそろ新しいパソコンが欲しいのだ。今の人は3年くらい前の人だから融通きかなくってさ。（蒲地）

●鷹くん、明け方にゲームやって『ありゃ、おりゃ、あひー!!』とか騒ぐのもうやめない？　近所迷惑だし、全然眠れないし…。蒲地んも、人が寝てる時にボケかましてわめくのやめてね。キミ少しうるさい。それから片桐くん。旅行ってな～に？　都内ならいいよ。白うさ（稲葉）みたいに夜飲み歩くとかさぁ。北千住に、北千束…♡（勝俣）

●今月もかな～り忙しかったような気がする。でも実際にやったページ数を見ると、べらぼうに多いわけじゃなかったりする。きっと細かい仕事が多くて忙しかったんだ。きっとそう。決して昨年末発売の某RPG 3 をやってたからじゃない…はず。（ジェイケイ）

●理論派ダンディJKや練習モリスケたちには熱烈なファンレターが来てるらしい。STGの記事がメインの地味なオイラには来ない。天草好きのK坂さん、紫ナコ好きのI嶋君、俺にファンレターおくれ。チリリーン！　イイサァ！（DSP－たろりん）

●モの格ゲー講座に続いて、ジェイケイの10割講座、Dr.ちらの点数稼ぎ講座など、新コーナーを設立したら楽しそう。まこちんどうですか？　ダメっすネ。あひ。滅！　そう言えば、空耳コーナーって何？　楽しんで頂けたのでしょうか？（鷹）

●メタスラかなり楽ちい。担当のたろマンより上手くなりてー。暇な時ひたすらやり込んで全一とるしか。無理ですスマン。最近は歯が痛い。超痛い。激痛い。特に左上の方なんだな。親の知らない奴も生まれたし。捕獲する必要があるかも。いえる。（モリスケ）

●逃亡してるうちにNFは1周年。仕事で死にかけてる奴や、相変わらず痩せない奴、いろんな人がいるけど、みんなやる気十分。爆列街道まっしぐら。GWぼけの人にはフリークぱんちだぁ。そういえば3月号のアテナっ娘にもFぱんち大サービス。（ゆーち）

●今回攻略を担当させていただいたゲームは、超鉄ブリキンガーです。このゲームは自分が好きなジャンルのシューティングなので、楽しく攻略できました。今回の攻略記事は、システム説明と1面の攻略です。どうか見てやって下さいませ。（Dr.ちら）



NINJA MASTER'S ～覇王忍法帖～

ネオジオフリーク編集部責任編集

完全攻略マニュアル

七月三十日発売決定!!

定価　一、二八〇円

発行　株式会社　芸文社

読者参加ゲーム大会

NFチャンピオンシップ ～ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

開催決定！

日時：8月20日　13:00～
場所：ネオジオワールド（茨城県土浦市）

【参加要項】　●ハガキ等による申込み受けつけは、いたしません。
当日は13:00までにネオジオワールドに直接いらしてください。
13:30から予選を、15:00から本選をおこなう予定です。

※豪華賞品を多数用意しておりますので、ふるってご参加ください。
また当日は、オリジナルグッズの即売会の他、ビンゴ大会や本誌攻略スタッフとのハンデ対戦等、ゲーム大会以外にも賞品つきの楽しい企画を用意してお待ちしております。
次号でさらに詳しい内容をお知らせいたしますので、ご期待ください!!

【問い合わせ】　☎03-5395-6314　ネオジオフリーク編集部

主催:株式会社　芸文社／協力:株式会社エス・エヌ・ケイ



ネオジオワールド交通アクセス

＜電車利用の場合＞
●JR常磐線・荒川沖駅下車、関鉄バス2番のりば（土浦駅行き）よりバスに乗り、大房下車

＜クルマ利用の場合＞
●常磐自動車道・桜土浦インターより約15分※駐車場スペースは400台まで

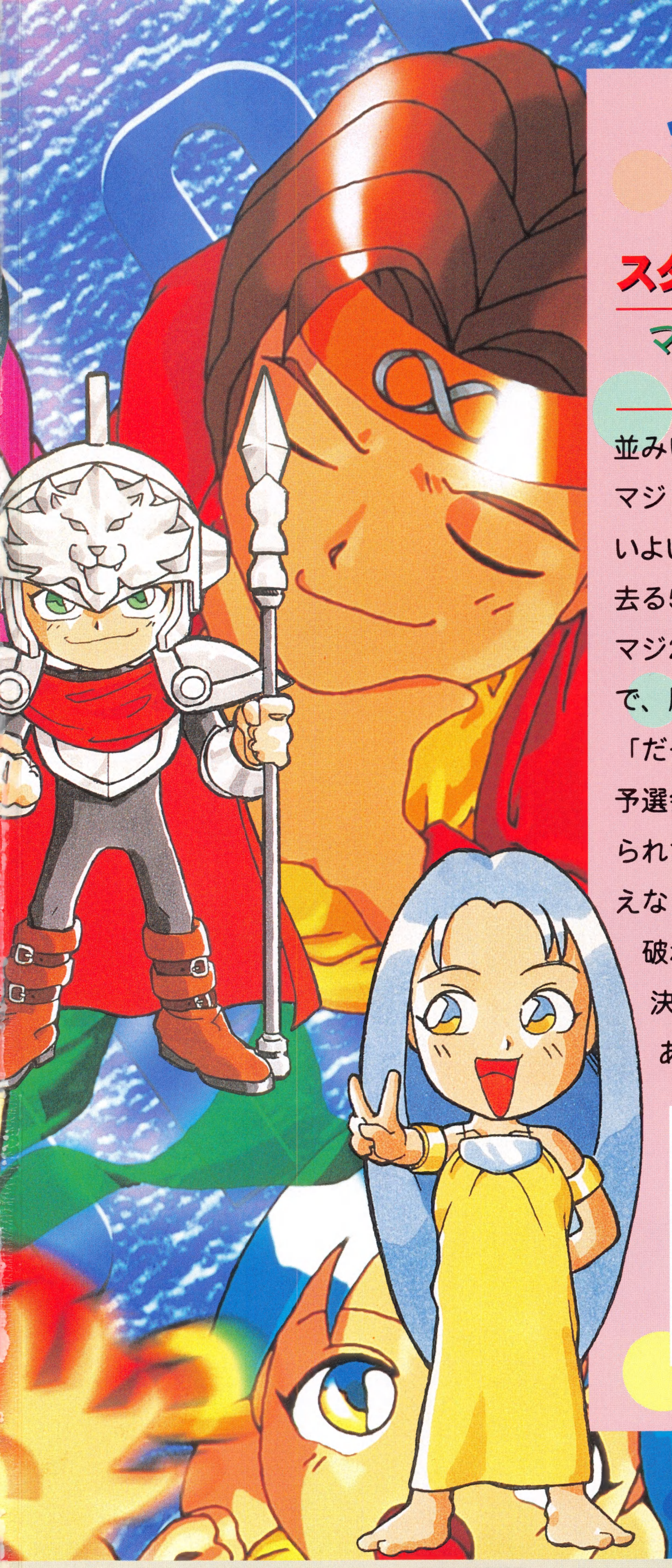
絶賛発売中!!

ART OF FIGHTING
龍虎の拳　外伝
完全攻略マニュアル

ネオジオフリーク編集部責任編集

定価:￥1,280

発行:株式会社　芸文社

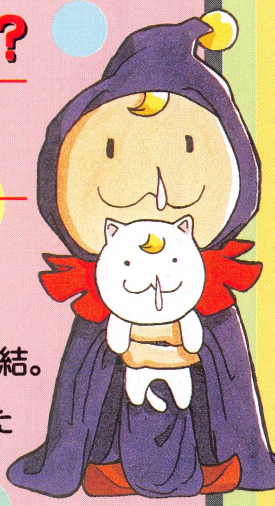


マジ2大会ネタNEWS

（発行：DE-CO8事務局）

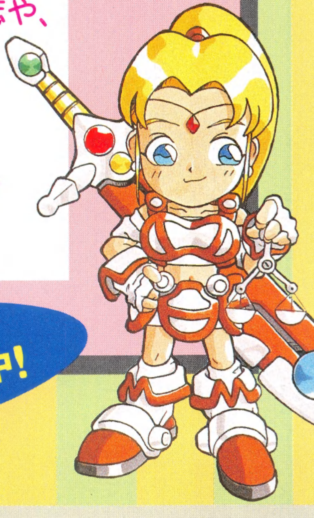
スタジオアルタで大連鎖!?

マジカルドロップ2ゲーム大会
いよいよ本戦 間近!!



並みいる強敵を倒してきた、
マジ２フリークたち。
いよいよ6月23日にスタジオアルタに大集結。
去る5月25、26日に全国各地で開催された
マジ2予選大会。
で、勝ち残ったマジ２フリークが、6月23日の本戦で
「だーれが１番かなぁー」がいよいよ決まる。
予選会場の各店では、熱気にあふれた戦いが繰り広げられた。手に汗握りしめすぎてスティックを滑らせ敵えなく敗退した者や、緊張のあまりボタン操作ミスで破れた人たちなど後をたたない状況。
決勝大会はイベントやハプニング？が盛りだくさん。
あの斉藤一美氏も乱入するかも？

決勝大会での様子は各ゲーム誌や、
文化放送（JOQR）斉藤一美の
とんカツワイド
「とんカツ プロジェクトＲ」で
マジ2情報が聞けるぞ。



NEOGEOカセット
NEOGEO-CD絶賛発売中!

データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区荻窪5-11-17


NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
マジカルドロップ2
緊急速報
いよいよ7月 セガサターンで登場。
また、SFCでも9月を予定!
快進撃中!!

ネオジオフリーク 7月号 真説サムライスピリッツ武士道烈伝 SNK公認 NEO・GEOオフィシャル情報誌 芸文社

ネオジオフリーク NEO・GEO FREAK 1996年7月号

1996年7月1日発行 発行人／中西吉永 編集人／勝俣 篤
発行／株式会社 芸文社 〒170 東京都豊島区東池袋3-7-9
☎03・5992・2051（営業）☎03・5395・6314（編集）

580YEN（本体563yen）

芸文社



雑誌 07225－07　T1007225070589